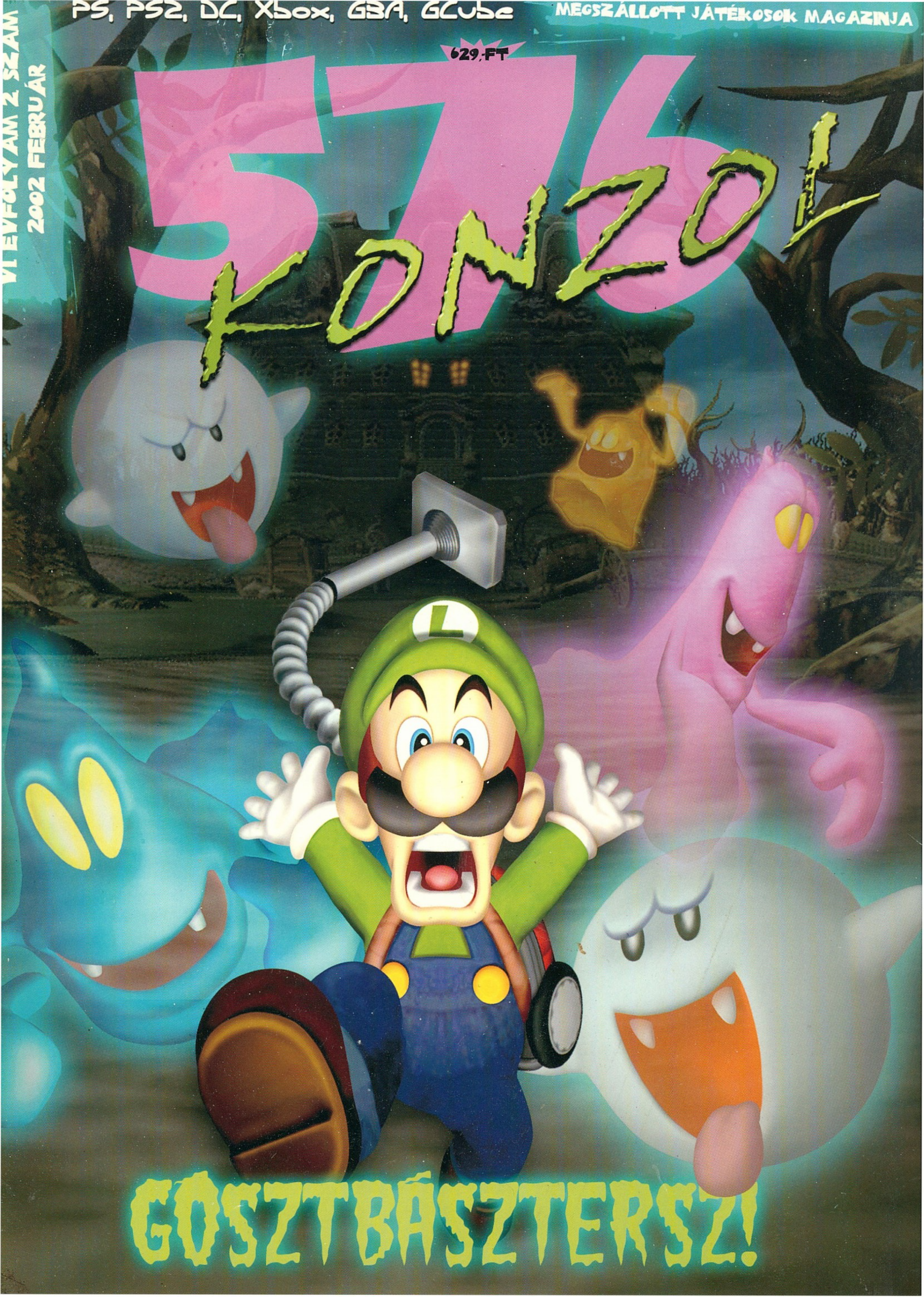

PS, PS2, DC, Xbox, GBA, GCube
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
629,-FT
576 KONZOL
VI. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2002 FEBRUÁR
GOSZTBÁSZTERSZ!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303

SONY PLAYSTATION JÁTÉKOK



007 RACING (PLATINUM)	7990.-
007 THE WORLD IS NOT ENOUGH (PLATINUM)	8990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	9990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN: NASIRA'S REVENGE (PLATINUM)	7990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	9990.-
APE ESCAPE	12990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX	13990.-
ATLANTIS THE LOST EMPIRE	9990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BATMAN GOTHAM CITY	9990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BREATH OF FIRE 4	9990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	8990.-
CASPER	6990.-
CHICKEN RUN	13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLATINUM)	8990.-
COMMAND & CONQUER (PLATINUM)	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH (PLATINUM)	7990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
DANCING STAGE DISNEY MIX	13990.-
DIE HARD 2	13990.-
DISCWORLD II.	13990.-
DISNEY'S PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH	7990.-
DRIVER (BEST OF PSX)	5990.-
DRIVER 2 (PLATINUM)	7990.-
DRIVER II:LIMITED EDITION	13990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE (EA CLASSIC)	5990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EMPEROR'S NEW GROOVE (PLATINUM)	7990.-



EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 (PLATINUM)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	4990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FEAR EFFECT 2	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98	7990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA FOOTBALL 2002	13990.-
FINAL FANTASY IX.	19990.-
FINAL FANTASY VIII. (PLATINUM)	7990.-
FIRESTORM-THUNDERHAWK 2 (VALUE)	5990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	3990.-
FORMULA ONE 2001	13990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
G-POLICE 2	12990.-
GRAN TURISMO (PLATINUM)	5990.-
GRANDIA	3990.-
GTA 2	5990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS (BEST OF)	5990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HIDDEN & DANGEROUS	5990.-
HOT WHEELS	13990.-
IN COLD BLOOD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+ DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
JUNGLE BOOK-GROOVE PARTY (PLATINUM)	7990.-
KOUDELKA	9990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LEGO-ISLAND 2-	11990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LOONEY TUNES RACING	7990.-
MEDAL OF HONOR 2 (PLATINUM)	8990.-
MEDIEVIL 2 (PLATINUM)	7990.-
MEGAMAN LEGENDS 2	9990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC. MISSION	5990.-
MICRO MANIACS (BESTSELLERS)	5990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER WORLD TOUR (PLATINUM)	7990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	6990.-
MUSIC 2000 (BESTSELLERS)	5990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR '98	9990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NBA LIVE 2002	14990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 (PLATINUM)	7990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
PARAPPA THE RAPPER	4990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
POY POY 2	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO!	5990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	4990.-
RESIDENT EVIL: SURVIVOR	5990.-
RE-VOLT	13990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW MADNESS	8990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SHEEP,DOG'N'WOLF	9990.-
SIMPSONS-WRESTLING	10990.-
SOUL REAVER-LEGACY OF KAIN (VALUE)	5990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEC OPS-COVERT ASSAULT	5990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDER-MAN	9990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
SPYRO-YEAR OF THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
SUBMARINE COMMANDER	4990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-PHANTOM MENACE	5990.-
SYPHON FILTER 3	12990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TECHNOMAGE	7990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE ITALIAN JOB	13990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LAND BEFORE TIME: RACING ADVENTURE	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THIS IS FOOTBALL+ MULTI TAP	19990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2 (BESTSELLERS)	5990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	8990.-
TOMBI	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
V-BALL	11990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIP	9990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL KASPAROV	9990.-
WARHAWK	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WING OVER 2	5990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-MEN:MUTANT ACADEMY 2	11990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-



SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

007 AGENT UNDER FIRE	17990.-
18 WHEELER	16990.-
4X4 EVO	17990.-
7 BLADES	19990.-
ACE COMBAT 4	16990.-
AGE OF EMPIRES II	19990.-
ALONE IN THE DARK 4	17990.-
ARMORED CORE	19990.-
ATV OFFROAD	16990.-
NHL 2001	19990.-
NHL 2002	17990.-
ONI	17990.-
ONIMUSHA WARLORDS	17990.-
PORTAL RUNNER	12990.-
PROJECT EDEN	19990.-
QUAKE III REVOLUTION	17990.-
RAYMAN REVOLUTION	16990.-
READY TO RUMBLE 2 BOXING	17990.-



BATMAN VENGEANCE	15990.-
BLOODY ROAR	317990.-
BOUNCER	17990.-
BURNOUT	17990.-
CAPCOM VS SNK 2	17990.-
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	17990.-
CRAZY TAXI (D)	17990.-
DARK CLOUD	16990.-
DEAD OR ALIVE 2	12990.-
DEVIL MAY CRY	17990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DROPSHIP:UNITED PEACE FORCE	16990.-
ECCO THE DOLPHIN	16990.-
EPHEMERAL FANTASIA	19990.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	17990.-
EXTERMINATION	17990.-
F1 2001 (EA)	17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP(UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FIFA 2002	17990.-
FLINSTONES VIVA ROCK VEGAS	12990.-
FORMULA ONE 2001	17990.-
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	16990.-
GRAND THEFT AUTO 3	17990.-
GUN GRIFFON BLAZE	19990.-
HALF LIFE	16990.-
JAK AND DEXTER THE PRECURSOR LEGACY	17990.-
KENGO	19990.-
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	16990.-
LEGO RACERS 2	16990.-
LOONEY TUNES SPACE RACE	HIVJ
MDK 2 ARMAGEDDON	17990.-
MONSTERS INC SCARE INC	14990.-
MOTO GP 2	HIVJ
NBA LIVE 2002	17990.-
RED FACTION	18990.-
RESIDENT EVIL-CODE: VERONICA X	17990.-
REZ	16990.-
RUMBLE RACING	17990.-
RUNE: VIKING WARLORD	16990.-
SHADOW OF MEMORIES	19990.-
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	17990.-



SILENT HILL 2	19990.-
SILENT SCOPE	19990.-
SILPHEAD:THE LOST PLANET	17990.-
SKYSURFER	12990.-
SMUGGLER'S RUN 2	16990.-
SMUGGLER'S RUN	17990.-
SOUL REAVER 2	18990.-
SPYHUNTER	16990.-
SUPERCAR STREET CHALLENGE	17990.-
SW STARFIGHTER	19990.-
TARZAN FREERIDE	17990.-
TEKKEN TAG	17990.-
THIS IS FOOTBALL 2002	16990.-
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	19990.-
TWISTED METAL:BLACK	16990.-
UEFA CHALLENGE	16990.-
UNREAL TOURNAMENT	19990.-
WILD WILD RACING	17990.-
WIPEOUT FUSION	16990.-
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	16990.-
X SQUAD	19990.-
ZONE OF ENDERS	19990.-



GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKOK

ADVANCE WARS	13990.-
CASTLEVANIA	15990.-
CHU CHU ROCKET	16990.-
F-ZERO	13990.-
INTERNATIONAL KARATE	16990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	16990.-
JACKIE CHAN ADVENTURES	15990.-
JURASSIC PARK III/DNA FACTOR	16990.-
JURASSIC PARK III/PARK BUILDER	16990.-
KRAZY RACERS	15990.-
KURUKURU KURURIN	13990.-
LADY SIA	15990.-
LEGO BIONICLE	16990.-
LEGO ISLAND 2	16990.-
MARIO KART	13990.-
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	15990.-
PLANET OF THE APES	15990.-
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	15990.-
SPYRO:SEASON OF ICE	14990.-
STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER 2002	15990.-
SUPER BUST-A-MOVE	15990.-
SUPER DODGE BALL ADVANCE	15990.-
SUPER MARIO ADVANCE	13990.-
TANG TANG	14990.-
TWEETY & THE MAGIC GEMS	14990.-
WARIOLAND 4	15990.-
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	16990.-

HÍVJ!



KIEGÉSZÍTÔK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

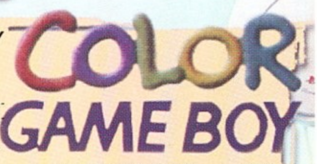
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-



COLOR GAMEBOY JÁTÉKOK



10 PIN BOWLING	9999.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ALONE IN THE DARK 4	9990.-
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
AUSTIN POWERS: OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY....	9990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER	11990.-
BATTLESHIP	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BUSTER SAVES THE DAY	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE	12990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
FLIPPER & LOKAPA	11990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HERCULES /TITUS/	9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL	11990.-
JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE	11990.-
K.O. KINGS 2000	5990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO ISLAND 2	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO:ALPHA TEAM	9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LOONEY TUNES: RACING	9990.-
LOONEY TUNES:COLLECTOR MARTIAN REVENGE!	9990.-
LUFIA THE LEGENDS RETURNS	11990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS	11990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
PACMAN	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
PLANET OF THE APES	11990.-
PLAYMOBIL:HYPE TIME QUEST	11990.-
POKEMON CRYSTAL	13990.-
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON PINBALL	11990.-
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	13990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	11990.-
POWERPUFF GIRLS: BATTLE HIM	12990.-
POWERPUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GRE	12990.-
POWERPUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO	12990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
RAINBOW SIX	11990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
ROBIN HOOD (EA)	10990.-
ROBOCOP /TITUS/	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SHREK	12990.-
SNOW WHITE	11990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE MUMMY RETURNS	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TOM AND JERRY:MOUSE HUNT	9990.-
TOP GUN/FIRESTORM	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WARIOLAND 3	9990.-
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	9990.-
WENDY:EVERY WITCH WAY	11990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-
XENA:WARRIOR PRINCESS /TITUS/	9990.-
ZELDA ORACLE OF AGES	12990.-
ZELDA ORACLE OF SEASONS	12990.-

HÍVJ!



SEGA DREAMCAST JÁTÉKOK
HÍVD A BOLTJAINKAT!

NINNTENDO 64 JÁTÉKOK



BANJO-TOOIE	22990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NHL '99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	19990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-
POKEMON SNAP	19990.-
RAKUGAKIDS	17990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
TUROK 2	5990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-

GAME BOY

GAMEBOY JÁTÉKOK



ADVENTURE ISLAND	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
GODZILLA	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE VERS.	11990.-
POKEMON RED VERS.	11990.-
POKEMON YELLOW VERS.	11990.-
SMURFS 2-TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
SUPER MARIO LAND 3-WARIO LAND	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

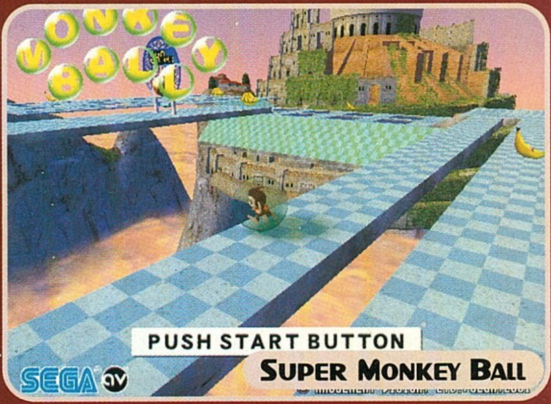
TARTALOM











AKTuális 47

A lap nyomdába kerülésének napja előtti időszak elég forró pálya az 576 Konzol háza táján. Ilyenkor az előrelátó tesztelők kizárólag kora hajnalban, vagy ebédidőben közelítik meg a szerkesztőséget. Az okosabbak postásnak vagy nyugdíjas díjbeszedőnek álcázzák magukat, és egy óvatlan pillanatban dobják oda az asztalomra a cikkeket tartalmazó lemezeket. De az jár a legjobban, aki inkább az utca környékére sem jön, inkább az email áldásos szolgáltatását választja.

Ilyenkor ugyanis mondhatni harapós vagyok. Hajlamos vagyok az utolsó nap még teszteket kiadni (ezt ebben a hónapban Csipi, Veres mester és a Bojti is beszívta), esetleg nem találok egy pótolhatatlan CD-t, letörlődik véletlen egy screenshot (üvöltök, mint a sakál), vagy más, előre nem bekalkulálható esemény történik. Mondjuk 2 nappal a leadás előtt, amikor amúgy is alig alszom, hajnali 5 órakor ébreszt a kutyát sétáltató szomszéd, hogy gond van a kocsimmal. Szemek bedagadva, szédülés, szájszag. Kimegyek, korom sötét és tejköd az utcán. A kocsi a parkoló szélén áll, az egyetlen magas kandeláber alatt, mondhatni spotlámpával kivilágítva. A hátsó szélvédőn öklömnyi lyuk, egy "kétdekás" vodkásüveg kandikál ki, ami szabályosan beleállt a kalaptartóba. Kupak szigorúan visszatekerve! Üveg kihúz, szélvédő beomlik… Rendőrjárőr érkezik, helyzet kielemez: bizonyára valamelyik felsőbb emeletről dobták ki, kb. 10 fokos szögben, a háztól 15 méterre… Egyem a célzókádat, alkoholista barátom!

Gandalf (valaha Martin)

ISSN 1417-9296

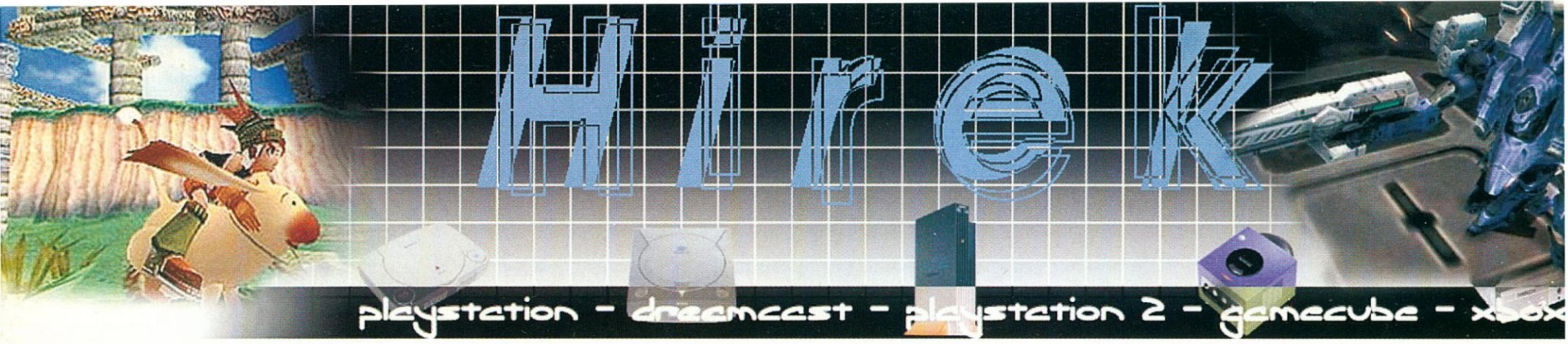
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

Címlap: Luigi's Mansion



DUAL HEARTS

PLAYSTATION 2

Sonno szigetén nagy a baj: az Álmok Templomának kulcsai eltűntek. Mint ifjú, ám tapasztalt szerencse- és kincsvadász (akinek vágya, hogy egy szép napon "Relic Radar", a létező legmagasabb képesítésű relikviavadász legyen) a mi feladatunk, hogy a sziget lakóinak szendergésébe hatolva összegyűjtsük azokat. A kulcsok 15 ember és két állat álmaiban szóródtak szét – őket felkeresve meg kell majd várnunk, hogy elkezdjék húzni a lóbőrt, majd kísérőnk segítségével penetrálni a megközelítőleg 40 álomvilág valamelyikét (a képernyő négy sarkát ilyenkor lágy "fókusz filter" effektus mossa el). Nagyon érdekes a "kétkezes" harcrendszer, ami a Dual Shock 2 analóg funkcióit lovagolja meg és a számtalan, nyers erővel megoldandó fejtörő (mint pl. a nagyobb kőtömbök tologatása, a Tomb Raider mintájára). Az SCEI (Sony Computer Entertainment International) belső fejlesztésű akció-RPG-je (Terranigma, Alundra istálló; 3D-ben) február 14.-től kapható Japánban – hozzánk a fordítás az év vége felé érkezik.



ARMORED CORE 3

PLAYSTATION 2

Rosszmájú embertársaink az AC sorozat feltétlen japáni sikerét azonnal indokolva látnák, mihelyt elárulnánk, hogy a From Software sorozatának mechanoid szereplői Shoji Kawamori legendás rajzasztalán születtek (aki elsősorban a Macross-eposz Valkyrie vadászának, vagy a Gundam 0083 híres GP-01 mechájának megtervezéséről ismert; de mint rendező vagy író sem utolsó – kiváló példa erre a Macross Plus, respektíve a Vision of Escaflowne), vagy hogy Mitsuishi Kotono (seiyuu-ként maga Sailor Moon vagy az Evangelion Misato-ja) az egyik fedélzeti számítógép hangja. Az Armored Core a SEGA Virtual-On védáihoz hasonlóan azonban pompásan megállja helyét úgy is, mint játék. Az új fejezet hőse ismét a Raven zsoldosa, Hustler One (szinkron: Nobuyuki Hiyama - Shiro Amada hangját szolgáltatta a Mobile Suit Gundam: The 8th MS Team c. sorozatban) és hűséges mechája; az AC2 marsi kolóniái után most a kiégett Földön vágnak majd neki a szerteágazó történet 50 küldetésének. Dolby Surround robbanások, jól megszokott variabilitás (állítólag 10 milliárd lehetséges mecha-konfiguráció), csapatos csetepaték (bérelhető szárnysegédek), 4 játékos mód (iLink) és az analóg irányítás abszenciája a további jellemvonások. A hatodik epizód (mert ugye az eredeti AC-t [PS] Japánban követte az AC: Project Phantasma ill. az AC: Master of Arena; a világszerte kiadott AC2 [már PS2] pedig (szintén csak Japánban) kapott egy Another Age névre hallgató folytatást is) április negyedikétől vásárolható meg az Akihabarán – a világ többi része egyelőre a korábbi epizódokat is felkaroló Agetec bejelentésére vár.



IRON STORM

PLAYSTATION 2, PC

1964-et írunk és háború folyik, javában. Pontosabban MÉG javában folyik, mindenütt. Nem is a második világháború – hanem az első, a Nagy (és nem "világ", hiszen akkor még nem hívták annak). Szóval a Nagy Háború ötven éve tart, glóbuszunk pedig egyetlen hatalmas romhalmazzá degradálódott közben. Ez ellen egyedül "Wiz" Weasel, az ifjú katonatiszt tud majd tenni – az ő bőrébe bújva kell majd a vállalkozó szelleműeknek az eurázsiai frontok számos pontján merész küldetéseket végrehajtaniuk: szabotázs, felderítés és jótékony asszisztencia az arra rászoruló, nagyszabású hadműveletekben – a nyugati front (képi világát tekintve a Medal of Honor: Allied Assault-tól ihletve), Orosz-Mongólia ("Anton Denikin" küldetés) és Németország ("Wolfenburg" és "Reichstag" küldetések) a jelen pillanatban ismert helyszínek. A fejlesztő 4x Studio a szeptemberi hónap időjárását látja kedvezőnek az uchrónia* offenzívájához (*uchrónia – alternatív történelem; míg az utópia elképzelt jövőképet rajzol, addig az uchrónia a múltat írja át – ma már az "1984" is ez :).



SUMMONER 2

PLAYSTATION 2

Hogy a Volition / THQ folytatása hol veszi át a stafétát, nem áruljuk el – sokan vannak, akik még nem álltak neki, vagy nem játszották végig az első részt – nem kívánjuk elrontani az örömüket. Annyi elárulható, hogy Joseph helyét most Pava, Halassar királynője veszi át, mint központi karakter (teljes nevén Pavakhasija – "jövendölt gyermek"). A hölgy (csakúgy, mint Joseph) testén a Summoner ("idéző") jelével született – elődjével ellentétben azonban nem "idéz" – az ősi, szent Aosi nyelv varázsigéit mormolva ő maga változik át. Hosszú kalandja több, mint 30 régión át vezet – Teomura trópusi szigeteitől Galdyr 2000 éves birodalmán át (uralkodója, II. Azraman nem igazán örül, hogy Halassar tartománya fellázadt és bennünket koronázott meg) egészen a Maszkok Városáig. Régi ismerősök (mint Yago, Joseph tanítója) és új arcok – bérgyilkosok (Sangaril, aki megtagadja klánját és hűségeskút fogad nekünk), gladiátorok, szerencsevadászok csatlakoznak majd hozzá – a csapat immáron akár nyolc tagot is számlálhat. ősszel érkezik, mint kifejezetten PS2-re fejlesztett játék – teljesen új harcrendszerrel és az első epizódét is felülmúló, rendkívüli mélységű háttértörténettel.



TUROK EVOLUTION

GAMECUBE, PLAYSTATION 2, XBOX

1997-ben az akkor még Iguana Entertainment névre hallgató texasi Acclaim Studios Austin alaposan felkavarta az FPS állóvizet N64-es (ill. gyorsítókártyával felszerelt PC-s) Turok: Dinosaur Hunter című, azóta trilógiává duzzadt játékával. A két éve fejlesztés alatt álló folytatás a legelső epizód előzménye – hősünk, Tal'Set gyűlölt ellenfelével, népének kiirtójával, Tobias Bruckner kapitánnyal ment ölre éppen, mikor váratlanul mindkettőjük az Elveszett Földeken találta magát. A Tal'Set sebeit begyógyító rebellis kolónia bennszülöttjeinek indián hősünk először nem kíván segédkezni a világot (Krapulax-hoz hasonlóan) uralni vágyó Lord Tyrannus elleni harcban – de mikor tudomására jut, hogy Bruckner Tyrannusnak dolgozik, nem mond nemet. Interaktív környezet (az élővilág mozgásáról tudósító elhajló növénytakaró; ellenfeleinkre dönthető fák, omlásnak indítható sziklafalak); új, továbbfejleszthető – vagy egyszerűen csak érdekes – fegyverek (mint pl. a "Halál Távirányítható Pókja", ami felderít, figyelmet terel el, halálos gázt ereget vagy egyszerűen felrobban); repülés és harc Pteranodonon, a "Rage Wars"-nál izgalmasabb multiplayer (rejtett, távolból működésbe hozható csapdákkal a "camper"-ek ellen), valódi hangminták (Andy Brock hangeffektusszaki digitalizált többek között "hatalmas darab nyers húsba eresztett töltényt tárat" is) és epikus / hagyományőrző zenei aláfestés (Acclaim Studios Cincinnati). Hogy végül hogyan vált Tal'Set Dinoszaurusz Vadásszá (miért haltak ki a dinoszauruszok :), arra szeptemberben derül fény.

YAGER

XBOX, PC

A repülős / lövöldözős űropera és az FPS zsáner összekapcsolása jelen pillanatban nagy népszerűségnek örvend a fejlesztők körében, elég a Starlancer-től nevet kapott Warthog Bounty Hunter-ére (Xbox), vagy a Point Blank Falcone: Into the Maelstrom (Xbox / PS2) c. játékára gondolnunk. A Yager szintén a vérvonal szülöttje – ellentétben azonban az Elite babérkoszorújan zsengedező rügyekkel, ő a végtelen űr helyett a nagyon is véges földi atmoszférát választotta akciói színhelyéül. Nevünk Magnus Tide, feladatunk 20 küldetésen át magasan fejlett technológiákkal felvértezett repülő gépezetünkkel tisztán tartani az eget. Mikor nem repülünk, a földön kell rendet raknunk egy FPS akció-kalandjáték keretein belül, több mint húsz NPC-vel együttműködve. Említhetnénk még a multiplayer-t is, de ezzel ki is merült minden, amit a nemes egyszerűséggel "Yager Development Team" névre keresztelt német fejlesztőgárda az orrunkra kötött. A (még a nyári vakáció kezdete előtt megjelenő) X-es változatot nem sokkal később a PC-s is követi majd – érdekesség, hogy a THQ forgalmazta játék (egyelőre) csak Európában kerül kiadásra.



TERMINATOR: DAWN OF FATE

PLAYSTATION 2, XBOX

Számtalan balul elsült konzolos próbálkozás után a "régi" PC-s világban bizony sok örömet okoztak a Bethesda Terminator játékai: a Future Shock és a multiplayer-re kihegyezett SkyNet – most a Paradigm és az Infogrames szorgoskodnak a hírnév helyreállításán. Történetét tekintve a Dawn of Fate előzménye a Mokép részéről "Halálosztó" névvel felvértezett 1984-es Cameron mozinak (Schwarzenegger korai munkásságát tekintve nem sejthették, hogy kultuszfilm lesz ;). 2027-ben járunk, a Tech-Com és a SkyNet közti erőegyensúly még nem lengett ki az emberek javára. A Gépek legújabb technológiai áttörése a 101-es modell, az Infiltrator (T-800, hússal a fémvázon – a "klasszikus" Terminator). Célunk biztosítani Kyle Reese időutazását, hogy megakadályozhassa Sarah Connor korai halálát. Jellemvonások: három, különböző attribútumokkal bíró karakter (Kyle Reese, Catherine Luna és egy nagyon titkos – bár mi már tudjuk, hogy nem ember lesz ;), 20 féle fegyver és ellenfél (korai T-400, T-500; számtalan H/K – Hunter / Killer – gépezet), 12 változatosnak ígért pálya, Devil May Cry inspirálta irányítás és nyári megjelenés.



RACE OF CHAMPIONS

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

A dunai hajózást egyre kilátástalanabb helyzetbe hozó, folyót rekesztő rally-dömping legutóbb bejelentett tagja a Kanári





szigeteken évről évre megrendezett "Michelin Race of Champions" digitális feldolgozása. Mitsubishi, Toyota, Ford, Lancia,



Peugeot, Audi, Porsche, Seat, Citroen és további tizenöt gyártó a választék – a virtuális volán mögé vágódva máris próbára tehetjük magunk a kupa megszerzéséért folytatott küzdelemben - aszfalton, sárban, homokban, szerpentinen - összesen 12 "valódi" pálya autentikus replikáján át. A "valódi" ellenfelek (a francia Didier Auriol, a német Armin Schwartz és a finn Tommi Makkinen biztosan ott lesznek) és a "valódi" sérülések ill. "valódi" piszkolódás természetes velejárói a dolognak. Az európai Climax fejlesztette / multinacionális Activision forgalmazta útgyűrés akkor érkezik, amikor majd újra nekiállnak "vedleni" a lomblevelű fák.

RAYMAN RUSH

PLAYSTATION

Hasonlóan a Rayman Arena-hoz, a Rayman Rush is a multiplayer aspektusokra összpontosít – a Ubi Soft ropogósan friss versenyjátékában a japáni Tomarunner sorozathoz (kedvenc epizódunk a Tomarunner vs. L'Arc-en-Ciel, amiben a népszerű J-Pop csapat tagjaival húzhatunk nyúlcipőt) vagy a Codemasters Micro Maniacs c. játékához itt is futva kéne átszakítanunk a célszalagot. A rajtvonalhoz felsorakozó hét választható karakter mindegyike tud majd ugrani, csúszni és mászni akárcsak a címadó Sugárember – amire szükségük is lehet, hiszen a négy központi világ 12 pályáját akadályok rengetege borítja: törzsi táncot járó lángok, mozgásban lévő tereprdarabok, elektromossággal átitatott



hordók (?). Ha mindez kevésnek bizonyulna, egy nagy marék szabotázsra kiélezett segédeszköz is bevethető lesz sebesen suranó opponenseink ellen. A gyakorláson kívül öt játékmód (bajnokság, time attack, "lum" és "célpont"), két játékos fej-fej melletti küzdelme és egy alaposan kidolgozott jutalomrendszer is implementálódott (rejtett karakterek, új kosztümök és bonusz játékmódok). Az európai ember márciustól keresheti a boltokban.

DRAGON WARRIOR MONSTERS I & II

PLAYSTATION

A Dragon Quest (Warrior) sorozat rajongóinak nincs szüksége 128-bites gépre, továbbra is megteszi egy PlaySta (így becézi a japáni ifjúság az első PlayStation-t). A most bejelentett Monsters kollekció nagyszerű példa Chris Crawford (az "Art of Computer Game Design" c. könyv szerzője, ill. a Balance of Power, Patton Strikes Back stb. számítógépes játékok tervezője)

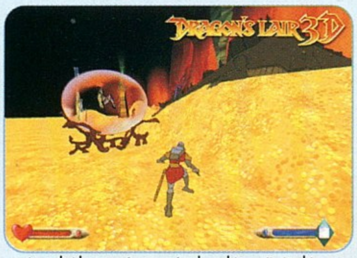


ortodox, ám szimpatikus elméletére, miszerint egy játék TARTALMA kárpótolja annak minden hiányosságát. A kompiláció három, korábban GameBoy Color-ön bemutatott játék csokorba kötése (amerikai név szerint: Dragon Warrior Monsters, Dragon Warrior Monsters II: Cobi's Journey ill. Dragon Warrior Monsters II: Tara's Adventure), nagy meglepetésre a GBCváltozatok EREDETI grafikáját felhasználva. A gyűjtemény teljes címe Dragon Quest Monsters I & II: Hero from the Star & Companions in the Ranch. A hangsúly természetesen a Pokémon-szerű szörnygyűjtésen van, a kellő RPG-infúzióval talpra állítva. Japánban tavasszal (és iMode mobiltelefon-összeköttetéssel), az Államokban egy évre rá, Európában (nagy valószínűség szerint) soha. Marad az NTSC változat vadászata.

DRAGON'S LAIR 3D

PLAYSTATION 2, GAMECUBE, PC, MAC

320 millió ember részesült abban az örömben, hogy játszhatott a legendás, 1983-ban bemutatott Dragon's Lair játékkal – állítja a Dragon's Lair LLC. Bármilyen hihetetlenül hangzik ez a szám (bár bele-



számolták a szinte minden létező és létezett platformra való átiratokat – a ZX Spectrum-tól a színes GameBoy-in át egészen az "asztali" DVD lejátszókig, ahol a távirányítóval pecsételhetjük meg Dirk, a Merész sorsát), a tényen, hogy a Dragon's Lair volt a világ első teljesen animált lézerlemez-alapú játéktermi játéka és jelenleg, mint "történelem" a Smithsonian Institution állandó tárlatán pihen, ez nem változtat. A "cel-shading" érkezésével – hogy megszülethessen az eredeti történetet követő 3D felújítás – összejöttek a régi motorosok is: Rick Dyer (designer: Dragon's Lair, Space Ace, Shadoan; jelenleg a Dragon's Lair LLC elnöke), Christopher Stone (zeneszerző: "Walker, a texasi kopó"; "Drágám, a kölykök összementek" TV szappan; vagy 20 mozifilm) és természetesen a hetvenes években a Disney-től kivándorolt renegát Don Bluth (a ReadySoft alapítója, animátor: "Anasztázia", "Minden kutya a mennybe megy", "Titan AE") ill. Gary Goldman. A harmadik negyedévben várható, az Encore gondozásában.

ORCHID

XBOX

A brit Argonaut rajzfilmszerű 3D beat'em up-jának hősnője Orchid. A leányka kómából ébred egy állami árvaházban, heves amnéziával küzd és nyomában egy kisebb hadsereg van – tudjuk meg a bevezetésből. Az ifjú hölgy számára nincs más út: végig kell magát verekednie New York mocskos jövőjén, különféle szörnyek segítségét kérve és több, mint egy órányi átve-



zető animációt megtekintve. Hogy ki valójában Orchid, mit akarnak tőle a csúnya bácsik ill. ki fogja forgalmazni a játékot, az még az idén kiderül – addig is lehet emészteni a tényt, hogy számos hollywoodi színész adja majd a hangját a történethez ill. hogy a forgatókönyvet és a karaktereket a képregényvilág egyik új reménysége, Tony Daniel követte el (az F5, The Tenth, Adrenalynn és Silke sorozatok mögötti szahár – nemrég igazolt át az Image Central-tól a Dark Horse-hoz). Daniel női karakterei ártatlannak tűnnek ugyan, de általában jóval több rejtőzik bennük: így nem meglepetés, hogy pl. az Adrenalynn füzetekből (Joel "Matrix" Silver kezei alatt) készülő mozi főszerepét Christina Ricci kapta.

NEZMIX: HAVE A MICE DAY

XBOX

Ha valami eladja majd Japánban a Boxot, az a Nezmix – pontosabban a Nezumi* Kusu lesz (*egér, japánul). A játék hősei az albínó Apollo és csapata, akik elhatározzák: megszerzik maguknak a házat és kiűzik az itt tanyázó rivális rágcsálókat. Apollo barátait a Pikmin-hez hasonló módon kommandírozza – célunk a látszólag



békés otthonban egyre nagyobb és nagyobb területet elfoglalni. A Media Vision (Wild Arms sorozat, Gunners Heaven, Crime Crackers sorozat) akció-stratégiájában nem is Apollo, sokkal inkább a Microsoft kutatórészlegénél Jed Lengyel által kifejlesztett, forradalmi "fur shading" technológia kapja majd a főszerepet. Ennek köszönhető, hogy cincogó állatkáink bundája ennyire élethű: nem geometriai technikáról van szó, sokkal inkább koncentrikus, szemi-transzparens rétegek és textúrázott burkok egymásra hajigálásáról. A Microsoft biztosra megy: a zenét a Folder 5 nevű J-Pop stúdiócsapat szolgáltatta be; a "Magical Eyes" c. főtéma természetesen külön kislemezen is megjelenik majd.

.HACK

PLAYSTATION 2

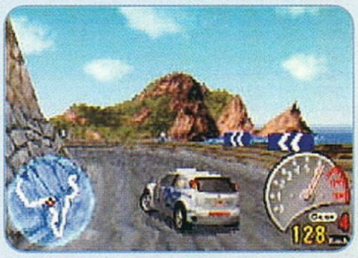
Játék a játékban?! A .hack ("dot hack") története szerint 2007-ben egy új, online multiplayer RPG jelenik meg, ami gyors ütemben igen nagy popularitásra tesz szert: több, mint 20 millió ember kapcsolódik be naponta egy kis szörnyaprításra. Egy szép napon azonban furcsa dolgok kezdenek történni a Világban (ez a játék neve) – a szörnyek rendkívüli erőre kapnak és soha nem tapasztalt tulajdonságokat látszanak birtokolni, lehetetlenné téve a normális szórakozást. Kite becenévre hallgató játékosunkat ez bizony bosszantja és mivel átkozottul jó játékos (meg hacker), nekivág a programnak a maga módján. Leveleket küld, fórumokat olvas, kódok és csalások után kutat; vagy csak egyszerűen kalandozik, akárcsak a játékban ("Világ" :) játszó összes karakter. A .hack négy részben jelenik majd meg, mindegyik epizód kb. 20 órás játékidővel bír – az új epizódok háromhavonta lesznek adagolva. Klasszikus RPG, nem multiplayer, nem online – de éppen EZÉRT briliáns. Ha va-



lami mögött olyan legendás nevek sorakoznak fel, mint Ito Kazunori (forgatókönyvíró; Ghost in the Shell, Patlabor), Sadamoto Yoshiyuki (Neon Genesis Evangelion) vagy Mashimo Koichi (Irresponsible Captain Tylor), az nem feltétlenül rossz ;). Ha anime OVA (Original Video Animation), TV sorozat (.hack // SIGN címmel, április 3.-tól a tokiói teleládákban) és manga is készül belőle, már biztosra vehető, hogy a forgalmazó Bandai sok pénzt szeretne keresni rajtunk – nekünk nem marad más, mint remélni, hogy fog is.

GBA PRALINÉ

A tárlatot az Infogrames / Eden Studios időközben GameCube-ra is bejelentett **V-Rally 3** c. játéka nyitja – a hozzánk eljuttatott tesztváltozat kellemesen kezelhető volt, de a végső verdikttel megvárjuk majd a júniusit; akkor jelenik meg a tervek sze-



rint. A zsoldos Kane-ből lett az első egyiptomi fáraó: a "Múmia visszatér" c. kasszasikerből megismert Skorpió Király is benéz az idén (kap majd saját filmet is, Chuck Russell rendezi). Az Universal Interactive /



WayForward Technologies **The Scorpion King: Sword of Osiris** c. terméke hagyományosan oldalra-görgő akció / kaland lesz. A Dwayne Johnson pankrátor ("The Rock") játszotta karakter a harmadik negyedévben meglátogatja majd a Kockát is – azt a változatot a Point of View fejleszti (3D akció). A **Tony Hawk's Pro Skater 3** sok kommentárt nem igényel – elkerülhetetlen volt. Minden, ami a konzolos változatokban szerepelt, miniatürizált vagy egyszerűsített formában itt is jelen lesz. A második rész remek GBA átiratáért is felelős Vicarious Visions konverzióját márciustól ízlelgethetjük. Hasonlóképp beszédes az EA Sports **NHL 2002** bejelentése – természetesen vizualitását tekintve az anyag a MegaDrive-os / SNES-es napokat idézi, nem egy szerkesztőtársam könnycsatornáit megnyitva. Hab a tortán: a márciusra bejegyzett jégkorongozás VALÓBAN a 16-bites konzolok grafikáját fogja használni. A Capcom Mega Man Battle Network-je (Rockman EXE) anime sorozat lett – a TV Tokyo Channel 12 március 4.-től kezdi sugározni. Hogy közben a nyugati rajongók se pilledjenek el, a **Mega Man Zero** (Japánban Rockman Zero, megjelenés: március 15.) végre a klasszikus, oldalra-scrollozó cselekvést renoválja (bár egy évszázaddal az X sorozat után játszódik, hőse az ott megismert Zero repliroid). Nálunk nyáron debütál. A szerepjátékok csendesen csordogáló csermelyéből a **Fire Emblem: The Sealed Sword** című, korábban "Maiden of the Dark" alcímre hallgató kis eposzt (megjelenés március 29.-én, forgalmazó: Nintendo) ill. a Kadokawa Shoten kiadótól készülődő **Kaeru Bibak** c. kalandot emelnénk ki. Ez utóbbi a Chrono sorozathoz hasonló módon az időutazás kérdését feszegeti, gonosz erők által megidézett gonosz sárkányokkal. A lokalizáció nélküli japáni GBA játékhegylánc két orma végre a nyugati világban is megmászható lesz: a Konami **Z.O.E.: The Fist of Mars** c. kalandjátéka napokon belül megjelenik (továbbra sincs hír a Silent Hill kalandjáték - pontosabban digitális novella - fordításáról), a **Tactics Ogre: The Knight of Lodis** pedig hosszas huzavona után (ugyanazt a fájdalmas tortúrát járta végig, mint N64-es elődje: a Nintendo of America bejelentette a fordítást, aztán elállt tőle – az Atlus pedig felkapta és kiadta) kerül terítékre. A korábban Tactics Ogre Gaiden névre hallgató GBA epizód májustól mustrálható. A fogsorkikapás-fesztivált a **Gekido Advance: Kintaro's Revenge** folytatja. Hasonlóan a PS-en megjelent névadó őshöz, ezt a bunyót is a Naps Team fejleszti. Pillanatnyilag kiadót keres. A



békésebb természetű dolgokat preferáló közönségnek három agytornát is vet majd Fortuna: a Telegames-féle **Ultimate Brain Games** egy marék logikai játék gondos tálalása: dáma, sakk, dominó, backgammon, Shanghai, Othello ill. a "talált ~ süllyed" csúcspontú Csatahajók (Battleships). Link kábel támogatás természetesen lesz. A Kemco / HotGen Studios-tól érkező Tetris-szerű, blokk-potyogtató **Eggo Mania** a GBA változat mellett PS2 verzióban is megjelenik majd – márciusban. A link kábelt itt is tekergethetjük; a játékhoz elég lesz egyetlen kazetta is. Végül, a jó öreg **Chessmaster** is visszakacsint majd a nyár beköszöntével. 26 ellenfél, sakkoktató mód, híres játszmák, link kábel csatolás – a Software Toolworks 1986-ban útjára indított, számtalan revíziót megélt sakkjátéka egészen biztosan otthonra talál majd a hírszerkesztő zsebében. Hogy a GBA a nosztalgiára vágyó ember platformja, arra a Codefire ill. a SEGA valamint a THQ készülő **SEGA Smash Pack Vol.1** c. válogatása az újabb bizonyíték. A Dreamcastot is megjárt MegaDrive / Genesis emulációs csomag tartalomjegyzéke esetünkben: Golden Axe, Ecco the Dolphin, Sonic Spinball. A tavasszal megjelenő megemlékezést várhatóan több is követi majd. A hazánkba eljutott kevéske japáni rajzfilmsorozat közül a két legpopulárisabb egyértelműen a Pokémon és a Dragonball – mindkettőből készül játék GBA-ra is: a **Pokémon** 2003-ra érkezik, benne 350 zsebszörny – számos az új, Japánban júniusban debütáló ötödik egész estés Pokémoziból; a **Dragonball Z** pedig csak egy verzió a rengeteg közül: az Infogrames elszabadítja a franchise-t GC-n, Xbox-on és PS2-n is. Májusban jön, egyszerű, RPG elemekkel kipingált verekedős anyagnak álcázva. A GC és GBA változatok összeköthetőek lesznek. Befejezésül egy igazi csemege a videojáték-világ veteránjainak: áprilistól elkezdenek szállingózni a Jester Interactive feldolgozásai. Ha ez nem hangzana kellőképp izgalmasan: nos, a Jester tavaly tavasszal megkaparintotta a Graftgold ill. a Software Projects játékok teljes körű és kizárólagos jogait – ez pontosan annyit tesz, hogy jön az **Uridium**, a **Paradroid**, a **Jet Set Willy** és a **Manic Miner**. A munkálatokat Steve Turner és Andrew Braybrook felügyelik – az emlékezők "ennél szélesebb vigyort még nem láttatok" fotóit szeretettel várjuk :)

MAZSOLÁZÓ

Hamarosan újabb Gran Turismo relikviát igazíthatnak be a polcra a sorozat rajongói: az SCEI bejelentette az "Attack Gran Turismo" címre hallgató "rajongói" DVD kiadását. A lemezt – tekintve, hogy kizárólag képanyagot tartalmaz, hagyományos "asztali" DVD lejátszók tálcáiban is megpörgethetjük majd. A több mint egy órányi dokumentumban szemügyre vehetjük, ahogy Kazunori Yamauchi saját Porsche kilenctizenegyesében száguldozik a valódi Tokyo Route 246-on; a kulisszák mögé sandítva megnézhetjük, hogyan készült a GT3 A-spec ill. a sorozat korábbi tagjai; hogyan fejlesztették a GT FORCE kormányt; befigyelhetünk egy 40 perces interjút Yamauchi-val valamint a Super Machine Gallery pont alatt meglelhetünk némi dokumentumfilmet a játékban szereplő autókról és pályákról. Ha ez még mindig nem lenne elég, Yamauchi úr kimerítő tanulmányútra invitál minden sűrűn bénázót: előbb valódi autókkal, valódi pályákon tart bemutatót, majd a játékban reprodukálja kifinomult vezetési stílusát. A 2,500 yen-es áron boltokba kerülő lemez a következő GT kóstolójával zárul. Apropó, GT4. Igen, be lett jelentve a Hong Kong PlayStation 2 Expo-n. A játék online módoktól hemzseg majd és az időjárás ill. a napszak a versenyek alatt is folyamatosan változik. Hong Kong és Kína ad majd otthont az új pályáknak, a hangsúly pedig a szimuláción lesz – egyelőre úgy tűnik, továbbra is sérülések nélkül. 2003 közepén érkezik, de természetesen visszatérünk rá bővebben is abban a másodpercben, amint új részletek látnak napvilágot. Yamauchi-san már most panaszkodik az adathordozó alacsony kapacitása miatt, hisz a GT3 esetében csaknem teletömték a DVD lemezt. Ide kapcsolódó hír: a Polyphony szóvivője cáfolta azt az interneten szárnyra kelt hírt, miszerint PC konverzió készül, Gran Turismo Professional címmel.

Nem henyéltek az "otthoni kotyvasztás" nagy szahemjei sem, hisz két DivX lejátszó is kisarjadt az elmúlt hónapban Dreamcast-ra; igaz, mindkettő kísérleti stádiumban van. A Thenesis Dreamcast DivX Player 0.2 (www.thenesis.fr.st) pillanatnyilag csak Open DivX file-ok lejátszását teszi lehetővé (max. 320x224, megközelítőleg 15-20 fps, hang nincs), a Project Mayo Alpha PR3 pedig PocketDivX alapokra hajtja a buksiját (320x240, 300-500kbps, 22/44Khz monó MP3 tesztelve; max. 496x496; 320x176 24fps 800kbps-nél, 44khz monó MP3). Kérdezz-felelek: DCDivX FAQ: www.moosegate.com/betaboy/dcdivix/.

Rendkívül szimpatikus húzásra szánta rá magát az Ian Livingstone (pontosan: Kaland, Játék, Kockázat :) alapította Eidos Interactive. Mivel rengeteg remek, (eddig) kizárólag Japánban megjelent játék érdemes a bágyadt nyugati játékos figyelmére, úgy határoztak: felkapnak néhányat és kiadják. Dicséretes igyekezetük első gyümölcseiként a Mister Mosquito (eredetileg Ka), a Mad Maestro! (eredetileg Bravo Music) és a Legaia 2: Duel Saga ront majd ránk a speciálisan erre a célra létrehozott Fresh Games logóval ellátott csomagolás alól kikandikálva. Mindhárman tavasszal támadnak.

Szárnyal az SNK NeoGeo: idén öt új játéktermi és 2 új konzol játékkal örvendezteti meg a 2D kedvelőit. A tervezett játékok között szerepel új Fatal Fury és Samurai Shodown összecsapás is, valamint jön az elmaradhatatlan The King of Fighters 2002 (szeptember). Márciusban mutatkozik be aprópénzünknek a koreai Mega Enterprise és a japáni Noise Factory két új karaktert (Trevor és Nadia – Tarma és Eri helyét veszik át) bemutató közös játéktermi folytatása, a Metal Slug 4 – nagyon szeretnénk, ha ez lenne a két tervezett konzol játék közül az egyik :)

Hogy melyik az első PS2 játék, amelyik több, mint négymillió példányban kelt el – pedig Európában még meg sem jelent? Nem kérdés: a Final Fantasy X. Hogy mi az a két márkanév, amit a Square Japánban nemrég bejegyeztetett? Kapaszkodni: "Chrono Break" és "Unlimited SaGa".

A 20 millió eladott PS2 örömére kiadott színes széria (lásd Hírek 10/01) hamarosan ellátogat majd az Államokba ill. Európába is – tekintve a korlátozott számú kiadást, az ár $800 lesz. Közben csendesen elkelt a 25 milliomodik PS2 is.

Az Elecom egy LD-PS2/P elnevezésű PS2 BB (broadband) Internet csomagot dobott piacra Japánban. Az LD-USBL/TX kacifántos névre keresztelt router-ből (USB, 10/100Base-TX) és az EG Böngészőből (szoftver) összeálló batyu 7,000 yen-ért vihető haza.

PlayStation 2 kompatibilis, tintasugaras nyomtatót taszajt piacra a Sony február 23.-án (Japánban), TAPIS MPR-505 név ill. modellszám alatt. A "GamePrint" funkcióval ellátott tintaivó 20,000 yen-es ($160) áron kerül forgalomba. Támogatottsága a játékok ill. a játékfejlesztők irá-



nyából egyelőre szerény – meglátjuk, hogy idomul a Linux csomaghoz.

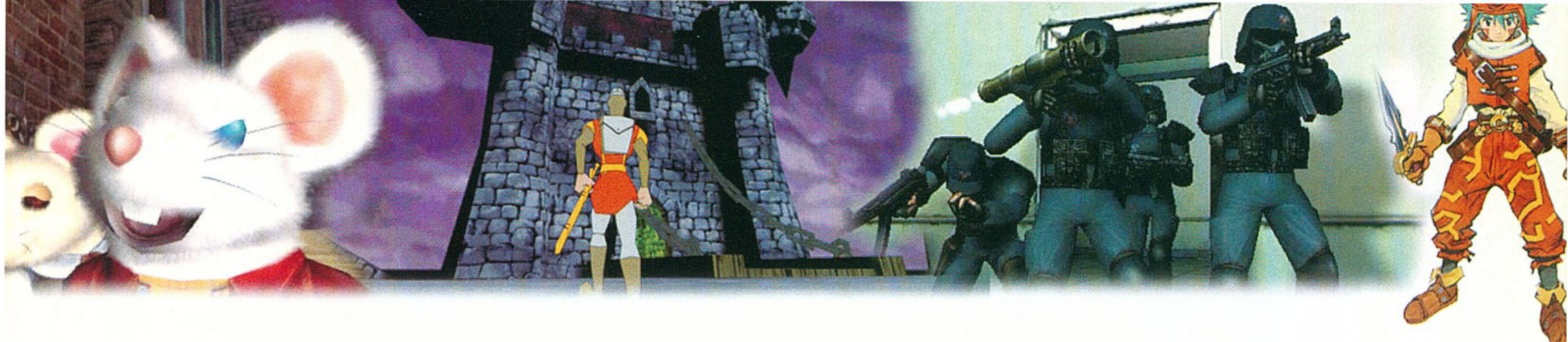
Visszavonult Minoru Arakawa, a Nintendo of America elnöke. Utódja a japáni központ által kinevezett Tatsumi Kimishima úr, aki korábban mint a Pokémon U.S.A. elnöke operált. Arakawa 22 éven át volt az amerikai Nintendo frontembere, sokan mint Hiroshi Yamauchi (képünkön) lehetsé-



ges utódját tartották számon. Ezzel párhuzamosan a 74 éves Yamauchi (az NCL elnöke) egy, a Mainichi-nek adott beszélgetésben ismét felvetette a visszavonulást. Ha lemond, azt idén nyáron teszi. Elmondása szerint nem követi majd őt új elnök – a Nintendo Co. Ltd. irányítását vezetőségi tanács venné át.

A Bam! Entertainment elnöki székébe pedig Bernard Stolar huppant. A húsz éve az iparágban tevékenykedő veterán korábbi munkaadói: Mattel Interactive (elnök), SEGA of America (elnök / CEO) ill. Sony Computer Entertainment of America (végrehajtó alelnök).

Közeledik a japáni Xbox kilövés (február 22.). A gép 34,800 yen-es ($264) áron kerül majd kiadásra, 12 játékkal megtámogatva (Airforce Delta II, Dead or Alive 3, Double S.T.E.A.L. [Wreckless], ESPN Winter X Games Snowboarding 2002, Genma Onimusha, Hyper Sports 2002 Winter, Jet Set Radio Future, Nezumi Kusu [Nezmix], Nobunaga's Ambition: Chronic-



les of Chaos, Project Gotham Racing, Tenku [Amped] és Silent Hill 2: Saigo no Uta). A Reuters értesülései szerint március 31.-ig további 10 játék jelenik majd meg, 6,800 és 9,800 yen közötti áron ($52 - 75). Hogy hány darab gép kerül majd iniciálisan a polcokra, azt a bennfentesek is csak találgatják; ami viszont biztos: egyelőre Japán is Magyarországról ill. Mexikóból lesz ellátva. Hirohisa Ohura úr (managing director, Microsoft Japan) elmondása szerint lehetséges, hogy egy bizonyos ponton túl szükség lesz egy ázsiai gyárra is – a lehetőségeket egyelőre mérlegelik. Izgalmas a kifejezetten japáni piacra szánt "Limited Edition" Xbox gondolata: az áttetsző ("füst") borítású, 00001-től 50000-ig sorozatszámozott konzolhoz HDTV AV Pack (S-Video támogatással, 480 i/p, 720p és 1080i komponens video jellel) és egy Gates autogram-gravírral ellátott kulcstartó is jár. Megszerzéséhez 5,000 yen-nel többet kell majd leszurkolni. Tovább ütjük a vasat



– a szokásokhoz hűen idén is megrendezésre került a nevadai Las Vegas-ban (ahogy koszorús költőnk, Nyomasek Bobó is rímbe öltötte volt: "Hazárdnak rendületlenül Légy híve, oh magyar" :) a CES (Consumer Electronic Show), a fekete technika titánjainak legnagyobb éves seregszemléje. Itt prezentálta első alkalommal a Thomson Multimedia (Amerikában RCA) új, Xbox komponens videocsatlakozóval felszerelt televízióit. A csatlakozó lényege két szóban: borotvaéles kép. A Microsofttal kötött két éves, exkluzív szerződés keretein belül több, mint 15 különféle, direkt Xbox konnekcióval ellátott Thomson TV modell kerül majd a boltokba. Megint más: a konzolba ezentúl a dél-koreai Samsung Semiconductor is gyárt majd DDR SDRAM-ot, egy ropogósan friss megállapodás alapján. A CBS Marketwatch közben már a Microsoft ~ Enix és Microsoft ~ Squaresoft tárgyalásokról tudósít: pillanatnyilag egyik cég sem fejleszt a gépre semmit. Mindkét RPG óriás elemez, gondolkodik. Konkrétan csak annyi hangzott el: ha mégis csinálnak valamit, nagy valószínűség szerint az nem Dragon Quest (Warrior) lesz [Enix] ill. ha mégis csinálnak valamit, akkor az nagy valószínűség szerint online lesz [Square]. Végül: Jeff Henshaw (executive producer, Xbox Software) kápráztatott el minket egy létfontosságú adattal: jelen pillanatban planétánkon 3.45 másodpercenként megszületik egy új Xbox.

Nagy a készülődés a PlayStation2 istállóban is. Február 22.-én indítják az ázsiai régió elleni offenzívát a dél-koreai PS2 megjelenéssel. Decemberben világszerte ötmillió gépen adtak túl, most egy kicsit eresztenek a gyeplőn: a költségvetési év végéig betervezett 20 millió konzol helyett csak 18 milliót szállítanak majd le. Tervbe lett véve továbbá, hogy tavasszal a gyártást áthelyezik Kínába, így jelentős összeget spórolva az előállítási költségeken. Az amerikai kontinens főhadiszállásáról csak a rádiócsend súg – a tavalyi E3-mon 2001 őszére ígérték meg az online hálózatot – egyelőre nem történt semmi. A legtöbb kiadó az idei év végére tolta át online játékai megjelenését (köztük a szerkesztőségnek oly' kedves, headset-támogató SOCOM). Egyedül Kenichi Fukunaga, az SCEI szóvivője ecsetelte: a korai "online" PS2 játékok csak online lehetőségekkel rendelkeznek majd (lásd DC-s "postázd a pontszámod a világranglistára" módok), nem online játékkal.

A hazai játékosok számára azonban jelenleg a legtöbb izgalmat a Nintendo előkészületei kínálják: május harmadikán ugyanis megjelenik Európában a GameCube. A 249 euro-ért megvásárolható gép 20 játékkal kezdi első napját, köztük olyan nevek, mint a Wave Race: Blue Storm, a Luigi's Mansion, a Sonic Adventure 2 Battle, a Star Wars – Rogue Leader II: Rogue Squadron, a Burnout, a Crazy Taxi, a Tony Hawk's Pro Skater 3, a Batman: Vengeance vagy a FIFA: Road to World Cup. A Resident Evil és a Super Smash Bros. Melee hamarosan követik az úttörőcsapatot, majd a Pikmin is idetalál, június 14.-én. Az európai modell az RGB SCART mellett 50Hz PAL valamint 60Hz NTSC módokkal is kisz szerelve: a 60Hz-es módhoz indításkor lenyomva kell majd tartani a kontroller B gombját. További GC aprólék a levesbe: a Reuters jelentése szerint az NCL is fontolgatja a gyártás áthelyezését Japánból Kínába. A Famitsu Satoru Iwata urat faggatta az N online politikájáról, aki annyit mondott – a Nintendo nem lát fantáziát a különböző platformok alatt játszó játékosok egy fedél alá hozásában. Ezt sikerült leszűrnie valószínűleg a Squaresoft-nak is – a két cég közt nemrég megújult párbeszéd a Square részéről azzal a megállapítással zárult, hogy nem fedik egymást az elképzelések, nem kívánják támogatni a platformot (a hír megjelent számos internetes GC rajongói oldalon is, ahol sajnos sikeresen elferdítették – nem, nem lesz Final Fantasy a Kockán, ahogyan Dragon Warrior vagy Metal Gear Solid 2 sem, tessék belenyugodni). Visszatérve a hírmorzsákra: Shigeru Miyamoto becslése szerint 7-8 évig nincs esély arra, hogy a Nintendo új konzolt készítsen – a GameCube tehát hosszabb távra lett tervezve. Végül egy helyreigazítás, hisz a lónak is négy lába van: az előző szám GC bemutatójában véletlenül tévesen közöltem az 59 blokkos memóriakártya kapacitását – az természetesen nem 512k, hanem teljes 4Mb. Megkövetem a Nyájast.

Végre Amerikában is megjelennek a Capcom 1997 / 1998 környékén megjelent retrócsomagjai: A Capcom Generations Vol.1 a shoot'em up zsáner kedvelőinek kedveskedik az 1941, az 1942 és az 1943 játéktermi lövöldözések PlayStation konverziójával; a Vol.2 a Maximo kapcsán most újfent fókuszba került Ghosts'n Goblins-t, Ghouls'n Ghosts-ot ill. Super Ghouls'n Ghosts-ot reprodukálja élethűen; a Vol.4 pedig a szeretett Commando (Senjyo no Ookami) – MERCS (Senjyo no Ookami II) – Gun Smoke trilógiával fog minket cirógatni. A Son Son-t, Higemaru-t ill. Vulgus-t felvonultató csomag Japánban marad.

Már kapható (Japánban és az interneten) az 1996-ban alakult koreai Game Park hordozható kis gépe, a "GP32". Mi elég borsos, $180-os áron botlottunk bele. Technikai paraméterei: 32 bites Samsung ARM9 RISC CPU, 3.5" LCD képernyő, 8MB SDRAM, SMC adattárolás (Smart Media Card), 320x240-es felbontás 65,535 színnel, 16 bites PCM sztereo hang, kábel nélküli 900MHz-es rádiókapcsolat max. 16 játékos között (4 db. 4 játékos csatorna, minden csatorna 10m-es hatósugárral), USB port, beépített MPEG3 lejátszó. A megjelent és bejelentett játékok listája napról napra bővül - legutóbb a Capcom és a Spike iratkozott fel a fejlesztők névsorára. Bővebb információ a www.gp32.com címen.



Világszerte megközelítőleg 20%-kal csökkentette a GameBoy Advance nagykereskedelmi árát a Nintendo, jelentette a CTW Online. Az új, ajánlott végfelhasználói ár nálunk 99 euro. Csupán az idén több, mint 200 játék jelenik majd meg erre a hordozható csodára ill. számos régebbi sláger már az ún. "budget" kategóriában (csökkentett árú újrakiadás formájában) – ha az olvasónak még mindig nem lenne birtokában egy, ezek után semmiféle kifogást nem fogadunk el :)

Diadalmaskodott a Sony a Messiah modchip elleni perben. Jacob Dean bíró vélekedésünk szerint egy kicsit túl is lőtt a célon: ítéletében azt is kimondta, hogy jogsértésnek minősül külföldről (pontosabban más régiókód alá eső területről) az Egyesült Királyságba importált játékkal játszani, történjen a behozatal internetes megrendelés vagy akár személyes beszerzés útján. Az ítélet a "gyártó" ChannelTechnology-t 15,000 brit font kártérítés és 45,000 font perköltség kifizetésére valamint mindennemű gyártás és értékesítés azonnali beszüntetésére kötelezte. Ezalatt egy távoli vidéken egy másik, "Origa" névre keresztelt chip kezdett hullámokat verni a világháló fórumain...

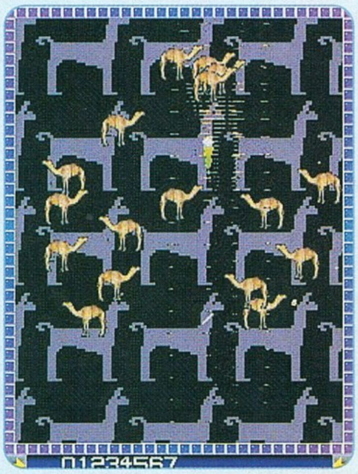
Az Argonaut bekebelezte a 40 alkalmazottat számláló brit Particle Systems-et. A kis stúdió korábban az I-War sorozattal (PC) vívott ki elismerést – jelenleg az EXO c. PS2 játékot fejlesztik, az Infogrames publikálja majd.

Novemberi számunkban már beszámoltunk a készülő PS2 Linux csomagról, most (a Linuxworld konferencia keretein belül) új tények láttak napvilágot – a csomag pontos tartalma: 40 GB-os merevlemez,



100 Base T Ethernet hálózati adapter, Linux for PlayStation2 v1.0 szoftver disztribúció kettő darab DVD-ROM lemezen (Kernel 2.2.1 USB támogatással, gcc 2.95.2 és glibc 2.2.2 VU assembler-rel, Xfree86 3.3.6 PS2 GS támogatással), VGA adapter audió csatlakozókkal, fekete USB billentyűzet és egér. A bejelentést az SCEI tette, tehát a csomag az egész világon nagyjából egyidejűleg lesz kapható – májustól, kizárólag online, 199 amerikai dollárnak megfelelő összegért (Japánban áprilistól, kb. egy tízessel olcsóbban). A PS2 Linux kizárólag VESA-kompatibilis SVGA monitorokon lesz használatba vehető, televízión keresztül nem (www.playstation2-linux.com).

Jeff Minter-t nem kell bemutatni: a legendás Tempest legendás alkotója legutóbb még a VM Labs laborjaiban bütykölt a NUON (korábban Project X) technológián, amit aztán számos asztali DVD lejátszóba sikerült belecsempészniük (Samsung N2000, Toshiba SD2300,...), játékkonzollá



alakítva azokat. A VML-t közben felvásárolta a Paradise IV nevű cég, Minter-nek pedig sajnos útilaput kötöttek a talpára. Valószínűleg nem volt szerencsejük látni a Tempest 3000 NUON változatát... Jeff most otthon van. "Az egyetlen ok, amiért szeretnék gazdag lenni az, hogy akkor azt csinálhatnám, amihez kedvem van. Most munkanélküli vagyok és úgy döntöttem, úgy teszek, mintha gazdag lennék: leülök és azt csinálom, amihez kedvem van – újraindítom a Llamasoft-ot." – szimpatikus az idealizmusa ;) Minter tehát otthon ül és jól szórakozik: PC-re, PocketPC-re és Mac-re írogat át régi játékokat (az első ilyen a képen látható Deflex – letölthető lesz hamarosan a www.llamasoft.co.uk címről). Jeff csak annyit kér: ha tetszik a játék, támogassuk őt egy szerény összeggel, belátásunk szerint. A hölgyrajongók június 21.-én, a londoni SoHo-ban téphetik le Mr.Tempest pólóját, hisz az ott tartandó "Back in Time 2002" buli díszvendégként köszönti majd őt. Részletes infó: peeknpoke.emucamp.com.

reiker@eigo.co.jp

ÁTIRATOK, RÖVIDRE VÁGVA:

Mi	Honnan	Hová	Mikor
Burnout	PS2	Xbox, GC	3. negyedév
Capcom vs. SNK Pro	DC	PSOne	Április
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	PS2	Xbox	1. negyedév
Freekstyle	PS2	GC, Xbox	3. negyedév
Legends of Wrestling	PS2	Xbox, GC	3. negyedév
Return to Castle Wolfenstein	PC	Xbox, PS2	ősz
Spy Hunter	PS2	GC, Xbox	Tavasz

A GYŰR

A Gyűrűk Ura című könyv megfilmesítéséről szóló hírek egész 2001-ben lázban tartották a rajongókat. Aztán decemberben megtörtént a csoda (természetesen Magyarországon csak januárban) – a mozik bemutatták A Gyűrű Szövetsége című filmet, amely a fantasztikus trilógia első darabja.

Mivel nem vagyunk mozi-magazin, és én sem kívánok botcsinálta filmkritikus szerepében tetszelegni (megteszik azt mások helyettem), csak, mint rajongó szeretnék foglalkozni egy kicsit a témával.

Az a helyzet ugyanis, hogy a film engem teljesen elvarázsolt! Úgy gondolom, hogy Peter Jackson rendezőnek tökéletesen sikerült áthozni a könyv hangulatát a mozivászonra. Nagyon jól megtalálta azt az egyensúlyt is, amellyel a regény rajongóinak és a "átlag" moziba járóknak az igényeit is kiszolgálta. Egyszerűen fenomenálisnak találom a filmet, abszolút odavagyok érte! Hihetetlen részletességgel dolgozták ki a jeleneteket; azt hiszem, ezzel a filmmel most tényleg feladták a leckét a többi rendezőnek.

A mozi DVD verziójára még várnunk kell. Egyes hírek szerint május elején jelenik meg, más, óvatosabb források júliusra kalibrálnak. Nagyon izgalmas adat, hogy a DVD változat 4-4.5 óra hosszúságú lesz, és a kimaradt jeleneteket fogja tartalmazni, melyek között állítólag egy komolyabb csata is helyet kap majd!

Addig is, összedobtam egy kis gyűjteményt néhány olyan jelenetből, melyek mind azt bizonyítják – ez a film a végletekig ki van dolgozva. Remélem találsz köztük olyat, amelyikre még te sem figyeltél még fel!

Gandalf (valaha Martin)



A tündéket "könnyűléptűeknek" is szokták nevezni. Ez a filmben akkor látszik nagyon jól, amikor a társaság a Caradhars hágóján akar átkelni. Mindenki derékig süpped a hóba, Legolas (a sor végén) viszont vígan lépked a hó felszínén.

A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE





Gandalf nagy rajongója Hobbitfalva pipafüveinek. Utazásai során soha nem hordoz csomagokat magával, kedvenc pipája mégis mindig kéznél van. De akkor hol tartja? Megtaláltam – a botja végébe van beletűzve!



Miután Gandalf gyanút fog Bilbó gyűrűjével kapcsolatban, ellovagol Minas Tirithbe. A város igazán lenyűgöző a filmben! Tényleg fehér, tényleg több szinten épült és tényleg a hegyoldalba vágák!



Miután Frodó megsebesül Széltetőn, Aragorn és a hobbitok egy erdőbe érnek. Itt felfedezhetjük azokat a kővé vált trollokat, akik még Bilbóval és a törpökkel akadtak össze a "Hobbit" (Babó) idején!



Peter Jackson rendező jó szokása, hogy egy-egy pillanat erejéig minden filmjében feltűnik. Nos, a Gyűrűk Urában sincs ez másképp: amikor a hobbitok a fogadó felé tartanak Bríben, ő a répát rágcsáló ázott pasas.



Aragorn magára ölti a harcban elesett Boromír kézvédőjét, melynek díszítése nem más, mint Gondor jelképe, a néhai Minas Ithil Fehér Fája!

ÚK URA



Éomer
(Karl Urban)



Éowyn
(Miranda Otto)



Faramir
(David Wenham)



Théoden
(Bernard Hill)

Az ember telhetetlen. Még alig vagyunk túl az első filmen, a rajongók máris a folytatást követelik. Nagyon távolinak tűnik az a 2002 decemberi! Peter Jackson elég éberen őrzi a második rész, A Két Torony titkait, de néhány jelenetbe azért már betekintést engedett, sőt, az új szereplők közül is megismerhettünk néhányat.

Végeztem egy kis kutatást – nem bírtam nyugodni –, melynek eredményét szeretném megosztani veletek. A legizgalmasabb talán a következő filmmel kapcsolatban Elijah Wood (Frodo) egy interjú során tett kijelentése: "Láttátok az első részt? Tetszett? Nos, elárulom, hogy még nem láttatok SEMMIT!".

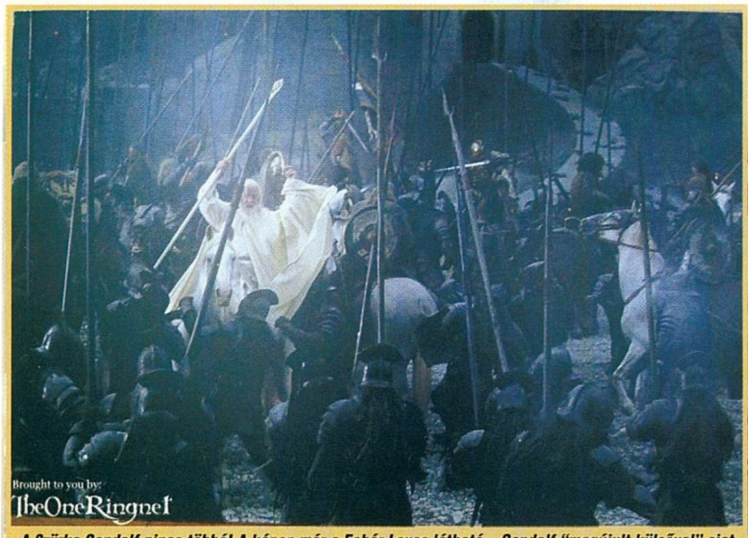
Mint tudjuk, már mindhárom részt leforgatták. A második epizód utómunkálatai gőzerővel folynak, ebből már létezik egy elég jó vágott kópia. (A harmadik epizód még csak nagyon nyers formában leledzik.) Jackson és néhány szereplő visszatért Új-Zélandra, hogy egy-két jelenetet újra felvegyenek és tovább finomítsanak.

Összeszedtem néhány érdekes képet, melyek azt bizonyítják – a folytatás tényleg elképesztőnek ígérkezik! A film csúcspontja bizonyára az a csata lesz, melyet hőseink a Helm-szurdokban vívnak Szarumán orkjai ellen.

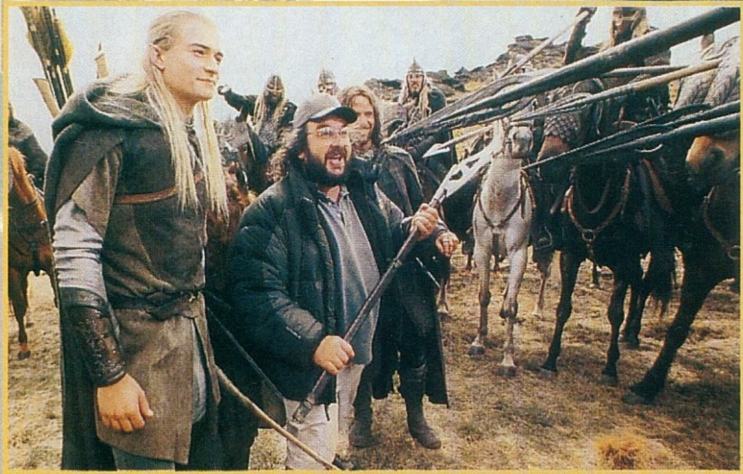
Gandalf (valaha Martin)

A KÉT TORONY





A Szürke Gandalf nincs többé! A képen már a Fehér Lovas látható – Gandalf "megújult külsővel" siet Kürtvár védőinek segítségére.



Peter Jackson éppen azt a jelenetet rendezi, amikor Aragorn és csapata összetalálkozik Rohan lovasaival.



Orkroham a Helm-szurdok ellen.



Trufa felajánlja szolgálatait Lovasvég Urának.



Szarumán orkjai megostromolják a Szurdokfalat.



Csata Kürtvár kapujánál.



Legolas a Helm-szurdokot védi.



INKÁBB A FRANCIASALÁTA

Martin a lapzárta előtti utolsó pillanatban bízta rám a Taxi 2 megírásának nem éppen kellemes feladatát. Ez már csak azért is volt kissé kellemetlen dolog, mert megint lógnom kellett a suliból, hogy készen legyek vele, ami alapesetben nem lett volna akkora nagy baj! Elvégre mindent a Konzolért!! Viszont a Taxi 2 tesztelése után azért gondolkodóba estem, hogy ha el kéne töltenem egy órát az unalmas iskolapadban, vagy emellett a torzszülött játék mellett, akkor lehet, hogy az előbbit választanám! Hogy miért? Kezdjük az egészet az elején: bizonyára láttad a Taxi című film mindkét részét. Nekem volt hozzá szerencsém és szerintem egy jó film lett. Igaz csak elsőre megnézve poénos, többszöri fogyasztásra nem igazán alkalmas, de azt el kell ismernem, hogy nem rossz darab. A franciákat ismerve nem kerülhette el a film a megjátékosítását sem, ennek első eredménye egy Dreamcast verzió volt, kb. 9 hónappal ezelőtt. Hogy miért tartott ennyi ideig megszülni a PS változatot, azt csak az Ubi Soft tudja! Egyébként a DC verziót nem láttam, de elolvastam a májusi számban Böjtös barátom tesztjét róla, de csak azután miután kipróbáltam a PS verziót. ő egy pozitív hangulatú tesztet írt a játékról. Gondolkodtam is, hogy most én vagyok a hülye, hogy nekem nem tetszik ennyire a PS változat, vagy esetleg az lehet a dolog nyitja, hogy DC-re sokkal jobban megírták az anyagot. Valószínű az utóbbi, mert ha DC-n is akkora trágya lett volna a program, mint PS-re, biztos nem adott volna a Gabi 7.5-öt rá! Na akkor kezdjük el a játék fikázását! Minden az intróval, meg az átvezető filmekkel kezdődik. Pozitív, hogy a filmből kiollózót jelenetekből van összerakva, de az már nem, hogy silány pixeles minőségben! Az intrót például a film legkirályabb üldözéses jelenteiből vágták össze, de olyan semmitmondó és unalmas zene szól alatta, hogy majdnem elaludtam mellette (úgy éjfél után játszottam és néztem meg). Miért nem lehetett valami pergős adrenalinpumpáló muzsikát betenni? A másik, hogy nincs a filmek alatt angol felirat, tehát kénytelenek vagyunk francia nyelven "élvezni" a videókat. Még szerencse, hogy a menükben lehet választani az angol nyelvet, ellentétben a DC verzióval. Na mindegy az intró silányságától még lehetne jó a játék, de nem az! Két módon foghatunk neki az egésznek. Először is ott van Mission Mode. Itt sorban adja be a feladatokat a gép. Jó taxis módjára kell mindig időre eljutni egy bizonyos helyre. A feladatok egyébként ismerősek lesznek, hisz mindegyik a filmben volt megtalálható. Kiválasztottam a Mission Mode-ot és betöltődött az anyag. Nagyjából a következő felkiáltással nyugtáztam az elém táruló látványt: "Jéééézusom, mi ez az okádék, f*s?" Használtam más kifejezést is, de attól lefolyna a nyomdafesték az oldalról, tehát inkább nem említeném meg őket. A Taxi 2 grafikájáról a legutóbbi haverokkal tartott buli jutott az eszembe. Ezeken a bulikon a jelszó akár a "haverok, buli, vodka" is lehetne, de ez most nem fontos. Sokkal lényegesebb, hogy az egyik barátom az imént említett ital (meg még sok másik) "kissé" túlzott fogyasztása után "alkotott" egy olyat az egyik útszéli bokornál, ami engem látványban kifejezetten a Taxi 2-re emlékeztetett. Az, hogy pixeles, mint az állat még elviselhető. De, hogy a kocsit miért kellet úgy nagyjából 100 poligonból összerakni az kérdéses. Egyébként az útszéli forgalomban közlekedő járgányok poligon száma is 50 körül van, tehát képzelhetitek, hogy mekkora látványt nyújtanak. Ennél még a legelső Ridge Racer is szebb volt! Túlzás nélkül! A tájak a semmiből nőnek elő, mint a gombák az eső után. Ezt még megérteném, ha mondjuk valami elviselhető, netán igényes grafikával jött volna ki az anyag, de ilyen szegényes és színtelen pályák mellett, egyszerűen botrányos az egész. Aztán ott vannak az útszéli házak. Egy kifeszített poligon fal, ráfestve egy emeletes háznak látszó épülettel. Igényes mit ne mondjak! Óóóó, nem várjatok csak! Van itt valami, ami arról tanúskodik, hogy a játék nem '95-ös grafikai szinten van! Az autónknak tükröződik a fényezése! Huuuuhaa! Ez aztán a teljesítmény, meghajlok a programozók teljesítménye előtt! Na jó hagyjuk az iróniát. Gondolkodtam, hogy nem e érhet az a vád, hogy az elmúlt időben szinte csak PS2-es autós játékokkal szórakoztam és ezért már nem tudok már értékelni a PS1-es grafikát. Nem igaz, mert ennél a játéknál a GT1-2, a V-Rally 2, vagy a Driver 1-2, de főleg a Colin McRae sorozat sokkal szebb volt. Mindegyiket játékot nagyon szerettem és sok időt töltöttem el velük (főleg a GT1-el és a V-Rally 2-vel és a Colinnal, imádom a rally játékokat!). Szóval a PS1-es kínálatban ennél százszor szebb anyagokat találunk. Mindig azt a tézist vallom, hogy a gyenge grafika ellenére még lehet jó egy játék, tehát folytattam a tesztelést, hátha meglágyul a szívem. Hát nem így történt. Autónk viselkedése ugyanis olyan, mintha egy olyan karton dobozt vezetnél, amit kanyarodás közben egyfolytában fúj a szél. Még csak véletlenül sem emlékeztet egy igazi, normális autó viselkedésére. Lesznek a programban aszfalt és föld utak is, de ha átmegyünk egyikről a másikra semmi különbséget nem fogunk érezni. Mintha nem az úton hanem a föld felett lebegve menne a járgány! A játszhatóság a nullával egyenlő, mert a minősíthetetlen kezelhetetlenség (analóg nélkül játszhatatlan) idióta forgalommal párosul. Az még rendben lenne, hogy hajszál vékony utcákon kell furikázni, de az már megbocsájthatatlan, hogy oda is tettek civil autókat, ahova nem kellett volna. Mondjátok meg, ki az az idióta, aki az életben képes leparkolni egy főutcában a záróvonaltól kb. 1 méterre? Mert a Taxi 2-ben a harmadik pályától kezdve mindenki így parkol az utcán. Direkt megnéztem, azok az autók tényleg parkoltak nem csak lassan mentek. Ha nekimegyünk persze nullára lassulunk, autónk sérül (persze ez nem látszik rajta), ami a felső részben látható. Amennyiben a kocsi "életereje" elfogyna, akkor kezdhetjük elölről az egészet. Az olyan apróságokra, hogy könnyű eltévedni, és egy nyomorult közlekedési táblát sem lehet kidönteni már fel se hívom a figyelmet. Azon viszont jót röhögtem, hogy ha sikeresen teljesítünk egy missziót, akkor a film főszereplője egy digitális képen fog ránk vigyorogni, ha viszont sikertelenül vesszük az akadályt szomorú képet vág. Tisztára, mint MegaDrive-os idők verseny játékaiban! Megpróbálkoztam még az Arcade móddal is, melyben a filmben látott rally autót kell legyőzni. Hiába előzzük meg, olyan mintha ránk lenne kötve, nem lehet elhúzni előle. Ráadásul mikor előzni akar olyan, mint a Knight Ridder filmben Kit gyorsulása. Emlékeztek, mikor kivágták mindenen 5. képkockát és így próbáltak olyan hatást elérni, mintha a kocsi valami hihetetlen sebességgel gyorsulna, holott csak egy egyszerű trükkről volt szó. Az más kérdés, hogy néha ha megfigyelitek egy-egy szuperszónikusan gyors madár még így is lehagyja a képen néha Kittet, de ez más tészta. Szóval a rally mód is pocsék, főleg, hogy semmi köze nincs a rallyhoz. Majd elfeledkeztem a hangokról! Fülsértő, mintha tényleg egy 16 bites játékot tesztelnék. Főleg a motorhangnak nevezett effekt volt szörnyű. Az egyetlen pozitívum ebben a tekintetben és talán az egész játékban, hogy jók a zenék. Mondjuk a teszt verzióban nem szóltak, de CD-n trackesen fenn voltak a számok! Na ezek egész jó rockos, metálos beütésűek, azaz az intróval ellentétben hangulatosak. Ezzel viszont kimerült a pozitívumok listája. Hogy miért kellett a PS-t ezzel a szörnyűséggel szennyezni azt csak az Ubi Soft tudja. Senki ne szerezze meg még kíváncsiságból sem. Úgy sz** az egész ahogy van, ezt elhihetitek!

Veres Miki









TAXI 2

UBISOFT/DC STUDIOS

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ EZÉRT AZ OLDALÉRT IS MEGKAPTAM A FIZETÉST
× NINCS ANNYI HELYEM ÉS AKKORA SZÓKÉSZLETEM, HOGY EZT KIFEJTSEM

1.5 pont



ELNÉZÉST, VAN ROBOTJUK A MÉRETEMBEN?

GUNDAM BATTLE ASSAULT



Rég volt, szép is volt. Mikor még együtt tömörültünk a haverokkal a házi masinánk, no meg a TV képernyője előtt és nyomtuk a bunyós játékokat reggeltől estig. Mikor legyőzött valaki, úgy éreztük, minket győztek le. A fiatalabbak bele tudták élni magukat a játék szereplőibe, talán néha túlságosan is képesek voltak azonosulni velük. Annak idején látni lehetett az általános iskolák közelében ólálkodó Sub-Zero jelmezes gyerkőcöket is. Hasonló, de talán hazánkban nem ekkora kultusznak örvendő sikert aratott a Street Fighter 2 is. Mikor megérkeztek az új generációs számítástechnika rémséges előhírnökei, és elindult hódító útjára a térbeli megjelenítés, szinte minden fejlesztő áttért rá. Gondoljunk csak bele, hol látunk manapság egy igényes kétdimenziós játékot? Hol vannak az igazi jobbra-balra scrollozó platformjátékok és hol vannak a táblás stratégiai játékok? Ugyan így eltűntek a kétdimenziós verekedős programok is. Mindezeknek az értékeknek a helyét a térben repülő kamera, meg az össze-vissza forgatható nézet vette át. Még ha van is olyan játék, melynek nem jelent meg folytatása, gyorsan előrukkolnak egy térbeli változattal, talán azt hiszik, hogy az a jobb és az kell a népnek. Hogy lehet meggyalázni Pacman emlékét egy 3D-s verzióval?

Minden esetre úgy tűnik, vannak még régimódi fejlesztők, főleg a Bandainál, mivel 2002-ben kiadtak egy olyan programot Playstation-re, ami hajszálra úgy néz ki, mintha a Megadriveos időkből jött volna. Egy oldalnézetes bunyós anyagról van ugyanis szó, melyben a Gundam ismert robotharcosait irányíthatjuk.

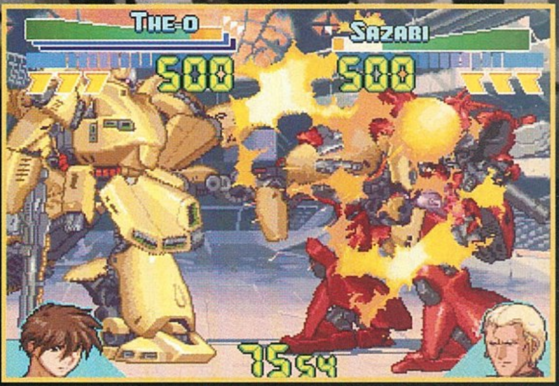
ÜSS!

Igazán nem mondható el, hogy sok verekedős játéknak lenne komolyan kidolgozott sztorija, hát ennek sincsen. Van ugyan Story mód a választható opciók között, de annak története kimerül a "megyek az utcán és meglátok hatalmas robotot, aki megtámad és aaaarrrgghhh"-ban. Tehát ha a Story mode-ot választjuk, utána azonnal a robotunk kiválasztására kerül sor. Aztán elindulunk utunkra, míg valakivel nem találkozik figuránk. Olyankor beszédbe elegyednek, vitatkoznak egy sort, aztán úgyis bunyóba fulladnak a végén. Miután valakit széjjelvertünk, újra a beszélgetős képernyő jön elő, ahol siránkozik, meg fenyegetőzik a legyőzött ellenfél, majd elsomfordál.

Nyilvánvaló, hogy nem lenne igazi verekedős játék, ha nem lenne benne VS mód. Így hát ez is van, összesen 12 harcos közül csemegézhetünk (név szerint: Wing Gundam, Z Gundam, Q-Mantha, Zeong, Zaku II, stb.). Méretüket tekintve elég hatalmasak, majdnem az egész képernyőt betöltik. Ha valami komoly speciális mozdulatot nyomunk be, az egész kép elsötétül, villog minden, robban, repül, atomvillanás, stb. Egyszóval kissé káosznak tűnik elsőre. Nehéz kitapasztalni, hogy melyik kombinációra mit csinálnak a fickók. Többnyire mindegyiknek van egy lézerlövés és öklelés funkciója. A ránk irányuló lövések esetében, alkalmazhatjuk a kikerülést, melynek hatására emberünk úgymond ellép a támadás elől valamelyik irányba, többnyire a háttér felé. Tehát olyan, mintha belépne a háttérbe, viszont itt nem maradhat és nem is mozoghat. Amint elmegy a támadás, de pár másodpercen belül mindenképp visszakerül eredeti helyére.

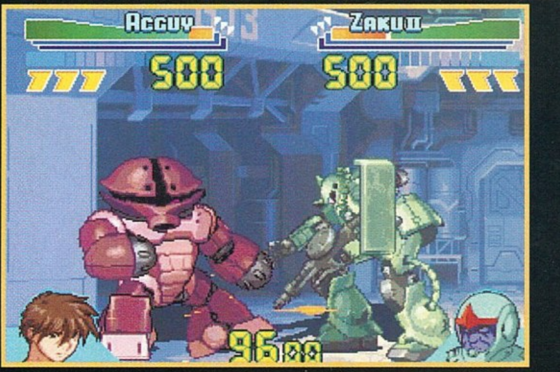
Nekem mindig az a fő problémám az ilyen jellegű programokkal, hogy nem igazán vagyok képes beleélni magam a fémszerkezetek és egyéb jellemtelen harcosok szerepébe. Az meg csak tesz rá egy lapáttal, hogy a mozgásaik is átláthatatlanok. Úgy néznek ki, hogy ember fia meg nem mondaná melyik alkatrész mire való rajtuk. Viszont ha össze-vissza nyomogatjuk az irányítót, akkor talán még normál fokozaton is képesek vagyunk bevinni olyan extrákat, amitől bármelyik ellenfelünk (legalábbis az elején) kidöglik. Érdekesség, hogy minden menet csak egy fordulóból áll, nincsen "round 2". A robotok energiája viszont sokkal szívósabb, mint az várhatnánk. Igazi brutál támadás sorozatok és kombók nélkül semmiképp se győzhetünk. Mikor a zöld energiacsík elfogy, akkor újra kezdődik narancsról, majd sárgáról és végül pirosról. Csak ezután dől ki valaki. A Street Fighter 2-ből ismert kiütés itt is megtalálható, emberünk képes beszédülni, csak itt ezt a gép túlmelegedéseként jelentkezik (overheat). Megviseli a vasat, ha folyamatosan ütik, illetve ha mi is keményen igénybe vesszük.

FÉMURALOM



A grafikára nem mondhatom azt, hogy szép, mivel nem az, akármennyire is emlékeztet a régi idők játékaira. A hátterek és a szereplők kidolgozása is lehetne sokkal igényesebb. A robotok egyike szinte pont úgy néz ki, mint a másik, legalábbis az én szememben. Van, amelyik nagyobb, meg más színű, esetleg dagadt, vagy rakéták helyett lézerágyú van a kezén, de a jellemvonások semmiképp nem látszanak rajtuk. Talán emlékszik még valaki a PC-n debütált One Must Fall című robotos verekedős játékra. Ahhoz lehetne a koncepciót a leginkább hasonlítani, de az OMF esetében a kidolgozás már akkoriban sokkal igényesebb volt. A robotok nevei és kinézetük alapján is könnyedén választhatott magának a játékos kedvencet. Itt viszont teljesen mindegy volt számomra kivel nyomulok, azt se tudom ki kicsoda, honnan jött és mit akar. Nincs intró, nincs történet csak egy VS mód, Story mód és.az options. Persze ezektől a negatívumoktól eltekintve és mindent egybevetve, nem olyan rossz játék ez, tipikus ész nélküli bunyózás. Semmi taktikát vagy rendszert nem fedeztem fel a harcosokban és mozgástechnikájukban, egyszóval betöltjük, hátrahagyjuk mindennapi gondjainkat, problémáinkat és bunyózunk, míg meg nem unjuk.

Tibi





GUNDAM BATTLE ASSAULT

BANDAI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RÉGI VÁGÁSÚ BUNYÓS ANYAG
× ÁTLÁTHATATLANOK A FIGURÁK ÉS A MOZGÁSUK

7 pont



PLAYSTATION LELTÁR

DAVID BECKHAM SOCCER

David Beckham-et minden focit szerető ember ismeri, hiszen a jelenlegi futball világ egyik legjobb játékosa, ezt én sem vitatom. Mióta azonban frigyre lépett az ex-fűszer lánnyal, Victoria-val, nemcsak a sportmagazinok vannak tele a nevével, hanem a különböző pletyka és bulvárlapok is. Elérkezettnek látszott tehát az idő, hogy Becham betörjön a Playstation piacra is, egy saját játékkal. Természetesen egy – a nevével fémjelzett – fociprogrammal. A játékon kívül a CD-n van egy kis történelmi áttekintés is, David eddigi sportpályafutásáról, egészen a kezdetektől a napjainkig, plusz egy kis kérdezz-felelek típusú riport is. Azért at nagyon meglátszik, hogy otthon ki hordja a nadrágot, mert szerencsétlen focista folyton próbálja a családjára terelni a szót, de hála a készítőknek egyszer sem hangzik el a Spice lány neve a korongon. Végül is egy focijátéknak a játékról kell szólnia. Ami voltaképpen meglepően jól sikerült. Ha egy kicsit még javítottak volna a grafikán (enyhén szögletesebbek az emberek, mint a



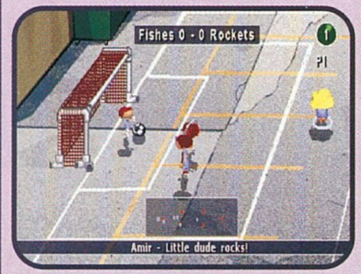
FIFA-ban), és a játszhatóságon is csiszoltak volna, azt mondhatnám, hogy első osztályú munka. Így azonban csak egy jó osztályzatot érdemel. Hogy mégis mi fogott meg benne? A rengeteg apró kis mozzanat, amit például a FIFA-ban sosem tudtam előhozni (oxi-val elfektetni a kapust stb.), az itt bejön elsőre, és egyéb látványos mozdulatokat is könnyedén végrehajthatunk. A kommentátor tipikus angol, a közönséggel együtt, még akkor is, ha épp nemzetközi meccset vagy nem angol bajnoki mérkőzést játszunk. A rengeteg beállítás és játékmód közül csak a nehézségi fokozat szabályozását hiányoltam, mert szerintem egy kicsit keményebek a gépi ellenfelek. Egész jó darab.



7.5 pont

JUNIOR SPORTS FOOTBALL

Na már a bevezető rajzfilm alatt téptem a hajamat, hogy megint valami egetverő nagy baromság került a Playstationömbe, és hát az első gondolatom, nem is járt messze a valóságtól. A Junior Sports Football egy focijáték kicsiknek. Izommetrikus oldalnézetből látjuk a pályát, amolyan rajzfilmes grafikával, amin idióta kinézetű rajzfilmfigurák vánszorognak. Az igazság az, hogy most nagyon előreszaladtam a tesztben, mert mire a meccsig egyáltalán eljutunk, nem lesz egy egyszerű menet. Az alapbeállításokat szerencsére külön opcióban találjuk, nekünk meccs előtt csak azt kell eldöntetnünk, hogy melyik oldallal akarunk lenni. Milyen legyen a csapat mezszíne, kik legyenek a csapatunkban. (Ezt külön egy félórás klikkelgetésben tudjuk összeállítani, mert először sorsol a gép, hogy ki választhat először játékost, majd felváltva a géppel egymás után kell kiválasztani a nézőtéren üldögélő gyerekek közül, a nekünk szimpatikust.) Mi legyen a címerünk, utána fotózás, csapatösszeál-



lítás, és akkor néhány opciót (mint például a játékosokkal való közelebbi megismerkedést) még ki is hagytam. A játék voltaképpen grundfoci, kispályákon zajlik, feleannyi játékossal, mint a nagytestvérben, (utoljára kispályás focival C-64-en, a 7-11 Microprose Soccer-rel játszottam, és persze mint mindenben, abban is verhetetlen voltam), de állíthatom, hogy még az is élvezhetőbb volt, mint ez. Béna, lassú, unalmas, ötlettelen, meg még sorolhatnám. Ezen még a poénos beszólások és a különböző rúgásfajták (például amikor tornádóvá csavarjuk a labdát) sem segít, egyedül a menük alatt hall-



ható zenei track fogott meg a cuccban. Lehet, hogy valamilyen szinten ez egy jópofa játék, csak szerintem a kutyát sem fogja érdekelni.

3 pont

PUTTER GOLF

Néha elgondolkozom, azon, hogy nem kellene-e már beszüntetni a Playstation leltárt, mert szinte minden hónapban szemetebbnél-szemetebb anyagok kerülnek itt bemutatásra, és nem kéne inkább csak egy-vagy két normálisabb játékot tesztelni fel vagy



egy oldalon. Bár a legtöbbeteknek még mindig Playstation-je van, de szerintem megértenétek, hogy a sok moslék csak a helyet foglalja az újságban. Például ha meglátom az A1 GAMES feliratot egy játékon, tudom, hogy ott semmi jóra nem számíthatok. Így történt ez a Putter Golf esetében is. Amiről voltaképpen még ezt a negyed oldalt is nehéz lesz valahogy összeszedni, annyira nincs semmi a játékban. Mint ahogy intro sincs. Van néhány alapbeállítás, amiken változtathatunk, meg gyakorlás, ami tök felesleges. Kezdjünk inkább egy új játékot, ahol van a sima mérkőzések, és a trükkös pályák. A játék valójában nem golf, hanem a mini-golf egyik el-



korcsosult alfaja. Egy Lego emberkére hasonlító kis műtyürkével, aki egy kiskanalat tart a kezében kell belepasszolni a labdát a lyukba, egyféle lapos ütéssel, merthogy a játékban nem üthetünk magasat vagy csavartat. Alul van egy kijelző, amint láthatod, hogy mekkora erővel kellene ütni, ott kell megállítani a lendületmérőnket, miután elindult a kezünk. Azt azért kalkuláljuk bele, hogy a terepviszonyokra egyáltalán nem figyelmeztet a gép, és ezen bizony nagyot szívhatunk. A homok vagy a magas fű (a magas füvet sötétebb zölden jelöli a játék) példának okáért nagyban lassító hatással van a labdára, hogy a különböző dombokról és árkokról ne is beszéljünk. Semmitmondó játékmenet, gagyi grafika prüntyögős zene. Én szeretek lukra játszani de nem ezzel. Hulladékzúzóba vele.

1 pont

HUGO FROG FIGHTER

Úgy látszik a németeknél még mindig Hugo a béna kis ördög a sztár, mert egyre-másra jelennek meg a főszereplésével készült játékok. Ezek némelyike még emészthető is volt, és valamennyi kreativitást is tartalmazott. A mostaniról azonban ez egyáltalán nem mondható el! Emlékszik még közületek valaki a Frogger című C-64es játékra? Tudjátok, amiben egy zöld kis béka volt a főszereplő. Egy nagyon egyszerű kis ügyességi logikai game volt az egész, egy-egy pályája mindössze egy felülnézetes képernyőből állt. Ezen a képernyőn jobbra-balra haladtak a terep adta akadályok (például a sztrádán száguldozó kocsik), vagy épp a továbbjutást jelentő platformok (mint például a folyós szinteken az úszó farönkök). A mi dolgunk mindössze annyi volt, hogy egyik oldalról (a képernyő aljáról általá-



ban), átjussunk a másikra (a képernyő tetejére), anélkül, hogy kilapítanának, elmerülnék, bekapnának, megfulladnánk, egyszóval, hogy meghalnánk. Elég egyszerű volt az ötlet, viszont ebből adódóan, sokaknak bejött a program. Aztán sokkal, de sokkal később kijött egy 3D-s verzió Dreamcast-re, szintén hasonló megvalósításban, majd addig üsd, míg meleg alapon Frogger főszerepet kapott egy 3D-s mászkálós-gyűjtögetős játékban is, csak ezüttal Playstation 2-ön. Hogy mindezt miért meséltem el? Mert a Hugo Frog Fighter nem más, mint egy Frogger játék, csak Hugo a főszereplő. Ugyanolyan pályákon, ugyanolyan akadályokkal és ellenségekkel kell most is szembenéznünk, ugyanazon a módon, mint anno a



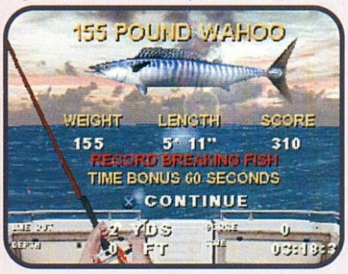
kis zöldlevelinek. Hugo most épp a szóban forgó békákért száll harcban, mert minden pályán van egy kulcs meg egy ketrec is, amiben értelemszerűen egy kis breki raboskodik. Csak miután a kulcsot megszereztük, és a békát kiszabadítottuk, jelenik meg a pálya kijáratának kulcsa. Ha valaki Hugo vagy Frogger mániás szerezze meg, amúgy meg...

5 pont

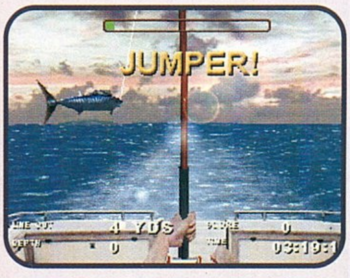


SALTWATER SPORTFISHING

Azért kellemesen is csalódhat az ember egy-egy játékban, mint például ebben a horgászprogramban. Amúgy az életben nem vagyok egy nagy ho-ho-ho, sőt úgyis mondhatjuk, hogy utálok horgászni, de ez a játék kifejezetten játékosbarát módon tárja elénk a horgászok mindennapi gyötrődéseit, ami megelőz egy-egy nagyobb fogást. Mint ahogy a program neve sejtetni engedi, sós vizeken, vagyis tengereken fogunk neki a zsákmányszerzés eme fur-



csa módjának (ha véletlenül halat kívánnék enni – ami még sosem fordult elő – én inkább beugranék valamelyik szupermarketbe). Ennek megfelelően a kifogható halak is mind sósvíziek kezdve a mezei Wahoo-tól, egészen a tigriscápákig. A kifogott példányokat a Gallery menüpontban vehetjük szemügyre. Érdemes először bajnokságot játszani (Tournament), mert csak az itt elért sikereink után nyílnak meg a későbbi pályák, addig a többi játékmódban is csak az egy szál árva hawaii partoknál időzhetünk. A bajnokság egyébként több alfeladatból áll, és többek közt nekünk kell kihajóznunk a helyszínre is (figyeljük mindig a halradart). Ellentétben mondjuk az árkáddal, ahol csak a csalit és a damilt kell kiválasztani, és rögtön szó szerint a mélyvízben találjuk magunkat.

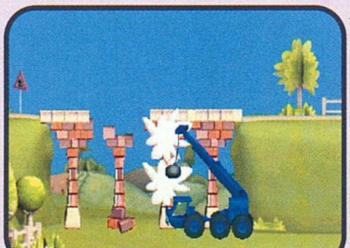


Az mondjuk, profi horgász legyen a talpán, aki megmondja melyik mélységben milyen halak élnek, és ezekre milyen csalival kell menni. Egyébként a Négyzettel átválthatunk víz alatti nézetre, és megfigyelhetjük egyáltalán kiváltott-e valamiféle érdekladést odalent a "kukacunk". Ha ráharaptak, lehet berántani, majd szinte minden esetben fárasztani, vigyázzunk, hogy el ne szálljon az egész cucc, inkább mindig engedjünk vissza egy kicsit. Egyébként sokféle játékmód kapott a CD-n helyet (többnapos maratoni horgászattól kezdve, a legnagyobb halig, vagy épp speciális faj kifogásáig). Ha érdekel a téma, ez a te játékod.

8 pont

BOB THE BUILDER

Ekkora gyökérséget én még életemben nem láttam Playstation-re, pedig nem ma kezdtem az ipart. A korong mini-játékokat tartalmaz kisgyerekeknek. Leírom, melyikben mit lehet csinálni, aztán akinek kell, majd beszerzi. A játék főszereplője Bob az "építész-ezermester" és az ő kedvenc munkagépei, akik azonnal a helyszínre sietnek, amint valami elromlik a családi fészekben. Ja meg egy kiscsaj, akinek mindig meg kell keresnünk a macskáját Pilchard-ot. Can We Build It?: egy hídnak kell először lerombolni a tartó pilléreit (X megnyomása, amikor a kocsi odaér), majd ugyanezt felépíteni, utána keressük meg a macskát a híd alatt. Plumbing Puzzle: csőtörés van. A helyére kell tenni a szobának megfelelő színű radiátorokat és csöveket, majd, mint jó vízvezeték-szerelők, meg kell húznunk a csepegő csapokat, amitől az egész család elélvez. Travis's Race Day: felülnézetből versenyeznünk kell valamelyik munkagéppel, az úton heverő akadályok nehezítik a játékot...Bubble Trouble: egy úthengerrel kell kiegyengetnünk a homokozóban megjelenő buborékok (valószínűleg



emésztő van alatta) okozta felszíni egyenetlenségeket. Utána keressük meg a macsot is, aki szintén valamilyen dolgát végzi a homokozóban. Wendy's Birthday: feldíszíthetjük a kis gádzsó tortáját gyertyákkal csoki és cukormázzal, utána járjuk el a győzelmi táncot a cowboy figurákkal. Végül keressük meg azt a rohadt dögö... a macskát. Scary Spud: az idióta kis varjúk megtámadták a családi veteményest, a madárijesztővel intézzük el őket, majd ismét nézzünk utána az elcsámborgott cicusnak (csak nem tüzel a szentem?). Porcupine Rescue: szerencsétlen munkagépünk aggódik ártalmatlan süni barátai testi épségéért ezért az út alatt csinálni kell nekik egy járatot, utána jöhet a szaros macska. A grafika igénytelen, mint az állat, a fel-



adatok, meg úgy az egész játék szintúgy. Nem véletlen, hogy a készítők a pálya utáni "Újra próbálod?" kérdésnél automatikusan a "Nem" választ jelölték meg.

1 pont

PAJAMA SAM

Hihetetlen, hogy az ökörségeknek ebben a hónapban nem akart vége lenni. A pizsamás "szemmel" hozzávetőlegesen 5 percet bírtam játszani. Ez-



alatt a következők történtek. Első képernyő: megismerkedünk a rühes kiskölökkel, aki még a zabálást is nehéz munkának tartja, de mégis a zabpelyhes dobozon látható szuperhőshöz hasonló akar lenni. Vegyük ki neki a szekrényfiókból a piros törölközőt, és kössük a nyakára, had induljon meg az átváltozás, majd hagyjuk el a szobát. Második képernyő: táncoljunk a nyalókával, utána beszélhetünk egy Hot-Dog-gal, egy tölcséres fagyival, és egy jégrémmel. Az elvetemültebbek rögtön meg is ehetik a kijáratot eltorlaszoló tortaszeletet. Harmadik képernyő: beszéljünk a velünk együtt raboskodó brokkolival, vegyünk fel a sarokban heverő Bon-Bon-okból és célozzuk meg vele a kulcsot, törjünk le egy



darabot a rácsból, majd azzal húzzuk magunkhoz a kulcsot. A kulccsal nyissuk ki a lakatot. Negyedik képernyő: miután a brokkoli hőssé avatott minket, próbáljuk meg elkerülni a szaloncukor őrjáratot, tehát induljunk el a másik irányba. Ötödik képernyő: menjünk be az ajtón. Hatodik képernyő: menj, ahova akarsz. És ezt a kolbászolást állítólag egy épkézláb sztori köti össze. Ahogy a Bojtos kollega mondotta volt a múlt hónapban: ez már annyira rossz, hogy az már jó. Egyébként a játék egy Point and Click szerű valami. Idétlen elvont rajzfilmes grafikával és állandóan megríkató poénokat kiagyaló és egyfolytában zabáló főszereplővel. Szerencsétlen Playstation-ömnek, hogy mit meg nem kell még érnie, a helyett hogy békében porosodna már a polcomon, és csak néha venném elő egy kicsit Final Fantasy 7-ezni.

1 pont

ET INTERPLANETARY MISSION

A virágot szorongató, fénylő ujjú, minden evolúciónak ellentmondó testfelépítéssel rendelkező szeretetre méltó kis ufonautánk azaz ET is kapott így a Playstation végnapjaira egy játékot. Én a mai napig is szeretem a filmet, és két könyvet is olvastam (igaz nagyon régen) amiben ET volt a főszereplő, innen tudom, hogy elvileg ő valamilyen botanikus szerzet, szeret például növényeket gyűjtögetni, és velük bíbelődni. Kis barátunknak követ-



kező tulajdonságai vannak: gyógyítás (Kör), telekinézis azaz tárgyak mozgatása az akaratával (Háromszög), szívvel való elkábítás (X), ami tulajdonképpen egyfajta lövésnek felel meg, az ellenfelek likvidálására jó. Az R2-vel széttárt karokkal futni lehet, a Négyzettel megjelölt objektumokat meg hát (mivel mással?) a Négyzettel lehet felvenni, és a Négyzettel jelöl platformokra érdemes lehelyezni. Ezeket a képességeinket kihasználva kell pályáról-pályára jutni, és lehetőleg minél több gombát, és növényt összeszedni. Idővel akár még a földre is eljuthatunk. A játékot egyébként izommetrikus nézetből látjuk, ezeken a félig döntött 3D-s pályákon totyorászik



a kis UFO. Az ellenfeleket lőjük le, a virágokat gyógyítsuk meg, majd szedjük össze, helyezzünk a kapcsolókra néhány tárgyat, erről szól ez a játék, semmi másról. Grafikailag ugye a már rég elfeledett izommetrikus stílussal szembesülünk talán utoljára, kár hogy mindenbe beleakad szegény ÍT. Igazándiból most sem tudok beszámolni semmi kiemelkedő pozitívumról, ez is csak egy szimpla kis töltelék játék. Elég lehervasztó (persze azért nem hervadok le), hogy a leltárban pont egy horgász szimuláció viszi el a pálmát. Nyugodj Békében!

CSIPI M LEE

4 pont

RETRO ROVAT

ELŐSZÓ

Hihetetlen, de eljött végre a nagy nap, és én boldog vagyok...boldog vagyok, mert egy régi álmom valósult meg. Eddig jó néhány cikkemben nosztalgiáztam már a régi, klasszikus programokkal kapcsolatban, és Veres kollégával többször felvetettük az ötletet, mi lenne, ha újra írnánk az elfeledett játékokról, gépekről. Azután kezembe vettem a dolgot, és addig-addig rágtam a főnök fülét, amíg meg nem kaptam az engedélyt az új rovathoz. Gyorsan felhajtottam a kapcsolataimat, magamévá tettem egy SMD gépet (na, nem úgy te perverz...te mindig csak arra gondolsz?), pár kazettával, azután hívtam a Mikit is, hogy kaparja elő az SNES-ét, és a hozzávaló gámákat is, mert eljött a mi időnk. Boldog vagyok... Remélem ti is örömmel fogadjátok majd közös szüleményünket, és lesznek köztetek olyanok, akik felhasználják az általunk nyújtott információt, és beszerzik valamelyik említett anyagot. Bár gondolom, hogy az olvasók egy része nem ismerte a nagyító alá helyezett konzolokat, azért remélem ők sem fognak unatkozni, és támogatják majd a remélhetőleg rendszeressé váló visszatekintésünket. Reménykedem, hiszen úgy érzem magam, mint a szülőszoba előtt álló, izguló apa, aki nem tudja még, mi lesz a gyermekével. Úgy érzem ez a rovat valahol én is vagyok, önmagamat is belehelyezem. Feszülten figyelem születését, óvom, védem majd, és reménykedem, nem lesz halva szülött, betegeskedő. Ha rajtam múlik, életerős, egészséges gyermek lesz majd, akit mindenki kedvel, de – most jön a legfontosabb – RAJTATOK is múlik, mi lesz vele. Mint ahogy az egész újság, a tesztek, ez is NEKTEK szól, és TI döntötök a sorsa felett... Remélem, jól döntötök majd, mi a Mikivel mindent meg fogunk tenni, amit lehet. Két oldalon fogjuk bemutatni a jobb-rosszabb alkotásokat, ami fejenként négyet, ötöt jelent. Értékelő nincs, de azt hiszem, ez nem is annyira szükséges. Ami talán fontos lehet, az a véleményünk, azt pedig megosztjuk veletek. A megszokott módon jellemezzük a grafikát, a hangulatot, a játékmenetet, és mindent, ami lényeges ilyenkor. Nem mondom, hogy szentírás, amit publikálunk, de azért valamennyire értünk a játékokhoz, és a munkánkhoz, tehát nagy hülyeségeket továbbra sem fogunk közzé tenni, aztán ki tudja...két ilyen rosszarcú fiatalembertől bármi kitelik :-)... Nos, ennyit akartam így bevezetésképpen, még jöjjön egy kevéske hozzászólás a gépekről.



A 16 BITES TITÁNOK

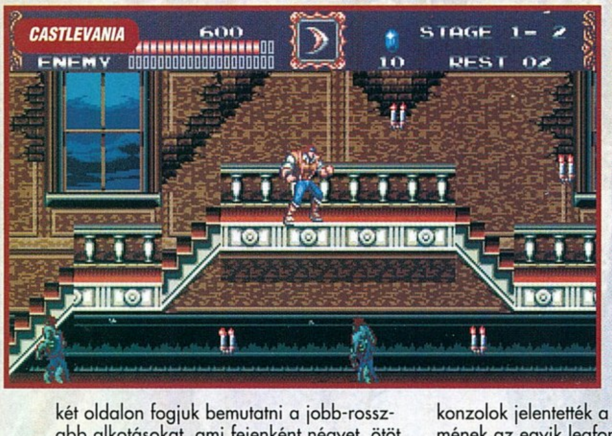
Először úgy terveztem, hogy ide leírom a gépek technikai tudását, és a hasonló érdektelen dolgokat, de aztán rájöttem, hogy ez a játékosok szempontjából nem túl érdekes, hiszen az a fontos, amit látunk, és nem a leírt számok, amik néha nem is jelentenek semmit. A látvány, és a hangulat pedig önmagáért beszél, hiszen a Super Nintendo Entertainment System, és a Sega Mega Drive (Genesis) még manapság is meglepő sikernek örvend. Én is sokszor szívesebben játszom velük, mint az új csodákkal. Ezek a konzolok jelentették a videojátékok történelmének az egyik legfontosabb pontját. Ez a kor a gyönyörűen (amolyan képregényes, rajzfilmes) megrajzolt grafikáról, a platform játékokról, és az egyszerű, de nagyszerű zenékről szólt. A két világhírű cég két nagyágyút engedett a piacra, és ezek egyformán megdobogtatták a rajongók szívét. Bár akkor is voltak harcok a fanatikusok között (az enyém jobb, a tied egy sz*r... stb.), de azért viszonylag békében megfért egymás mellett a szürke, és a fekete doboz. Ráadásul ezek voltak azok a masinák, amik tényleg kihúzták a nekik szánt időt (azóta erre csak a PS volt képes, a többi gép elég csúnyán fejezte be a pályafutását), és bár már régen nincs rájuk fejlesztés, még mindig keresettek. Tulajdonképpen tudásban is elég hasonlóak voltak, a kevés eltérést pedig kompenzálta a másik hiányossága, vagy éppen a pozitívuma (Mondjuk védencem egyik legnagyobb hibája a gyengécske hangminőség volt, de ez is, és a többi negatívuma is betudható annak, hogy pár évvel korábban jelent meg, mint a nagy vetélytárs...). SNES-en Mario volt a király, de SMD-n viszont ott volt Sonic... A Nintendo különleges fegyverei közé tartoztak a nagyon igényes saját alkotások, míg a Sega szintén a saját, játéktermi fejlesztéseivel tarolt. Utóbbiak közé olyan nagy nevek tartoznak, mint a Golden Axe, a Streets Of Rage, vagy akár az Altered Beast, de még sorolhatnám tovább a hatalmas neveket. Ezekről mind fogunk írni majd idővel. Ami egy kicsit a Sega mellett szólt az a cenzúra hiánya... Bárki, bármit mond, a Mortal Kombat sokkal jobb volt véresen, és brutálisan, mint megvágva, de azért ez nem rondítja el a Nintendo emlékét sem. Én mindkét gépet nagyon szerettem, ezért nem volt gond, hogy a Miki az SNES-re csapott le, én az MD-vel is jól elvagyok. Ezen is megvoltak a saját kedvenceim, és ezeket el is kezdem végre bemutogatni...elsőként jöjjön négy nagyágyú, azután meglátjuk, mi lesz majd legközelebb...

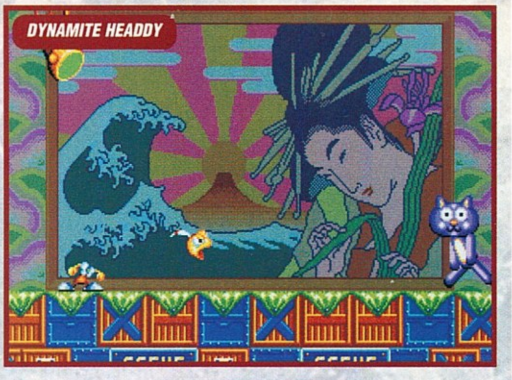




LÁSS CSODÁT!!!

Köztudott, hogy egyik kedvenc sorozatom a Castlevania, ami már jó néhány részt megélt, mire átkerült a fekete gépre. Bár a kedvenceim a kis NES-re készült harmadik, és a PS-re megjelent Symphony epizód, azért az MD-n kiadott CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION is jól sikerült. Az alaptörténetben egy vámpírvadász család (a Belmont família), és Drakula állt a középpontban, akik folyamatosan harcban álltak egymással, de ebben a fejezetben ezt a történeti vonalat más irányba terelték a Konami emberei, és új hősök kezébe adták a világ sorsát...ezért az Új Generáció alcím. A Belmont család a sötét erők áldozatául esett. 1917-ben egy Elizabeth Bartley nevű vámpírhölgy próbálja megszerezni a hatalmat, és bejárja egész Európát, hogy minden gonosz tudás az ő lelkét szolgálj. Két bátor hős van csak, akik megfékezhetik, és te választhatsz, melyiküket irányítva indulsz az élőholtak elleni harcba. Amíg John egy klasszikus Castlevania figura, aki a korbácsával pusztítja a rátörő csontvázak hordáit, addig Eric egy teljesen új stílust képvisel, ő egy hatalmas dárdát használ, ami bár nem megszokott ebben a programban, jól használható az ellenséggel szemben. Vannak persze speciális fegyvereik is, mint a szenteltvíz (a földön álló ellenfelek ellen igen hatásos), a balta (a repülő lények ellen jó...), és még pár apróság. A játékmenet a megszokott, balról jobbra haladsz, ugrálsz, kiütöd a gyertyatartókat, és leversz mindenkit. A főellenfelek nagyok, és mindegyiknek megvan a





MEGADRIVE



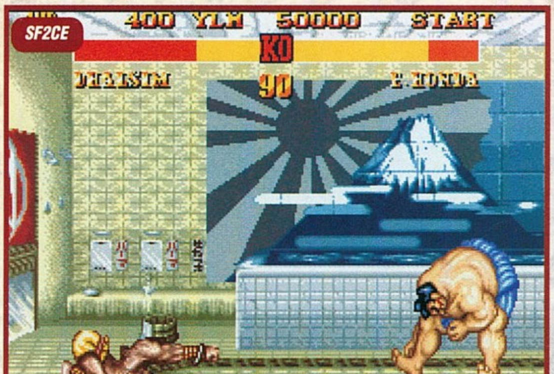
gyenge pontja, de ezt mind tudod te is. Mentésként itt is a kódok szolgálnak, amik a jól bevált formát követik (mennyiszer hallottam annakidején a következő szavakat: balról második-kereszt, alatta korbács, jobbra kettővel szenteltvíz…stb.), elakadni nem lehet, kis gyakorlással minden akadályt leküzdhetsz. Bár a grafika nem használja ki a gép teljesítményét, így is kellemes, és van egy sajátos hangulata. A kezelés egyszerű, és hamar kézre áll, bár nekem elég komoly megrázkódtatást okozott, hogy az irányítómon nem mindig reagál a lefelé nyíl. A zenék nagyon jók, a hangok viszont néha elég bénák. A hangulat viszont olyan, mint mindig, vagyis nagyon jó. A sorozat igényességét bizonyítja, hogy bár ez az egyik leggyengébb rész, még így is jóval az átlag felett teljesít. Hiába…ez a Castlevania… Van egy másik nagy kedvencem, ez pedig a Street Fighter, ami az indulása óta szintén rengeteg folytatást megért már. Ez a játék volt a legelső igazán komoly verekedős anyag, ami egy-egy elleni küzdelmet mutatott be. Az SF után jelentek csak meg az olyan követők, mint a Mortal Kombat, a Killer I., a Primal, vagy a Rise, hogy a mostani nagy sikerekről ne is beszéljünk (Tekken, Soul, Dead). Bár ezek is nagyon jók lettek általában, azért a Street-et nem lehet überelni, még most is jönnek a különböző változatai. Szinte nincs is olyan ember szerintem, aki ne ismerné Ryu-t, Ken-t, vagy Blankát. A tesztelt verzió a SPECIAL CHAMPION EDITION alcímet kapta, de nem kell megijedni, ebből szerencsére kihagyták az idióta karaktereket, amik a továbbfejlesztett változatokban szerepeltek. Hiába, a klasszikus emberekkel harcolni az igazi, a frissítés nem tett túl jót a véget nem érő sorozatnak. Mindenki itt van, senki sem hiányzik, szerepelnek a főhőseink, a vézna hindu, a dagadt kínai, a medveszerű orosz, vagy az önimádó spanyol (mekkora ember…gyors, kíméletlen, és a pengéi halálosak…). Lehet játszani egymás ellen (úgy az igazi), de a gépnek is megmutathatjuk, hogy ki az úr a háznál, bár ez a legnehezebb fokozaton erős szellemi leépüléssel járhat. (Sagatnál kihullik a haj, a végső amortizálódás pedig Bison személyében érkezik el, amikor az irányítót már megszokásból verjük percenként a falhoz, miközben másik kezünkkel megtört, megereszkedett ajkunkat pengetjük, és közben hangosan dúdoljuk az





"Ez a harc lesz a végső…" kezdetű dalocskát.). A program hozza a játéktermi filinget, mind grafikailag, mind a hangokban, ami kicsit bántó, hogy a rúgások, és ütések közt a Start lenyomásával válthatunk. A szavatosság nem mérhető, hiszen a végtelenségig leköt a játék. A sebesség talán kicsit lassúnak, és öregesnek tűnhet, de a tényt semmi sem feledteti…ezeknek a félköröknek, negyed köröknek (Gy. k.: a speckó mozgások legtöbbször ilyen kombinációkkal hozhatóak be…) nincs párjuk a világban… Nos, van egy kazetta, amit a Martin nyomott a kezembe, azzal a kijelentéssel, hogy erről mindenképpen kell írnom, mert az egyik legszebb játék volt a maga idejében. A DYNAMITE HEADDY tényleg gyönyörű (persze az akkori viszonylatokhoz mérten), ráadásul még egy nagyon élvezetes játékmenet is kapcsolódik hozzá. Egy furcsa kis figurát kell irányítanunk, akivel balról jobbra haladhatunk, a klasszikus platform hagyományokhoz híven, viszont az ellenfelekre nem ráugranunk kell, és nem valami tüzes lövedékkel intézzük el őket, hanem szó szerint a fejünket kell használnunk. Egy elég furcsa mesevilágban vagyunk, ahol nem számít különlegességnek az sem, ha a búránkat hajigáljuk vészhelyzet esetén…emberünk ugyanis ezt teszi, ráadásul még meg is tud kapaszkodni vele a kiálló platformokban. A továbbjutáshoz, nem kell annyira gondolkodni, a legtöbb nehézséget a titkos mütyürök beszerzése jelenti majd, ezzel viszont megnövelve az amúgy sem rossz szavatosságot. A készítőknek volt fantáziájuk, és ez meglátszik a programon. Különböző pótfejeket is szerezhetünk, és ezeknek mindegyike valami speciális tulajdonsággal bír. Az egyik lekicsinyít, a másikkal repülni tudunk, a harmadik magába szív mindent, de van olyan is, amelyik elaltat minket, egy mókás kis animáció kíséretében (a főszereplő hálósipkát húz a fejére, ásít egy hatalmasat, majd elfekszik, a frissen felvert párnáján…). A humor végig jellemző a játékra, és nem erőltetett, nem csak a gyerekeknek jön be…tényleg nagyszerű. A pályák elég változatosak, és a főellenségek is izgalmas küzdelmet ígérnek, amíg meg nem találjuk a gyenge pontjukat. dinamit fejű barátunkat egyaránt ajánlhatom kicsiknek, és nagyoknak, a szórakozás garantált lesz…a Disney-nek is hasonlóan új ötletekkel kéne próbálkoznia manapság, és akkor biztos jobban tisztelném őket is. Nos, szép…szép, nagyon szép, és bár nem szeretek ellent mondani a főnöknek, de azért amitől már anno is, és most is leesett az állam, az a PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE. A sorozat még a 8 BIT-es időkben indult útjára, én C64-en találkoztam vele először. Akkor még egy pálcika emberkét kellett irányítanunk a végtelenül egyszerűen összerakott pályákon, és fel kellett szednünk minden kincset, amit csak találtunk. A megjelent epizódok közül talán a teszt alanya lett a legjobb (a később kiadott PS verzió nekem nem jött be túlzottan…), és ez köszönhető a nagyon szép (tényleg gyönyörűen van kidolgozva) grafikának, és az élvezetes, bár nehéz játékmenetnek. Ifjú hősünkkel dzsungeleken, bányákon, Inka templomokon, és egyéb kellemes helyeken kell átjutnunk, miközben vadállatok, természeti csapások, és a későbbiekben misztikus lények állják utunkat. Mivel rengeteg fajta fegyverünk van (a Starttal lehet váltogatni köztük), az ellenállás nem lesz nehéz, maximum a főellenségek izzaszthatnak meg egy kicsit. Rövid idő, és pár élet elmúltával azonban ők sem jelenthetnek nagy fennakadást. Külön érdekesség, hogy találhatunk bizonyos féreglyukakat (ezek amolyan időkapuk, amik a levegőben lebegve jelennek meg…), és ezeken belépve a régi játékban találjuk magunkat (tudod…a C64-es, amiről már beszéltem…), így újraélve az ősi kalandokat. A program hatalmas, a zenéivel, és a változatos pályáival együtt, a grafikáról pedig csak áradozni tudok. Ha tudod, mindenképpen szerezd meg ezt a stuffot, mert garantáltan leköt majd egy jó darabig, amíg minden pályát felderítesz az elejétől a végéig. Hát, ennyi fért bele ebbe a számba. Boldog vagyok, mert a gyermek megszületett. Boldog vagyok, mert még bár esetlen, és nagyon fiatal, mégis nagy jövő állhat előtte, és én bízom benne, hogy eléri azt, amit el kell érnie… Boldog vagyok, mert leírhattam nektek azt, amit akartam, és remélem, örömmel veszitek majd az ajándékom… Szomorú vagyok, mert nem tudom, mit hoz a jövő…találkozunk még ezeken az oldalakon? Ha rajtam múlik IGEN, és a jövő hónapban is itt leszek Veletek!

BÖJTÖS GÁBOR





RETRO ROVAT

Mit ne mondjak, elképesztően meglepett mikor felhívott Böjtös Gabi és elmesélte, hogy Martint meggyőzve sikerült megvalósítani rég dédelgetett álmunkat, azaz egy MegaDrive és egy SNES rovat elindítását! Rólam köztudott, hogy imádom a 16 bites konzolokat, tehát óriási lelkesedéssel vettetem bele magam a rovat tervezgetésébe – a mai napig áldom az eget, hogy megtartottam a SNES-em, de most még egy MegaDrive-ra is vágyom. Biztos vagyok benne, hogy sokan vannak rajtam kívül, akik szívesen olvasnak ezekről a régi játékokról és gépekről, főleg ebben a felpörgetett 128 bites világban. A SNES és a MegaDrive bizonyítja (meg még sok más még régebbi gép is), hogy a jó játék élményhez nem kell 128 bites hardver. Akármilyen bivaly is a PS2, valahogy hangulatosabbak a régi idők játékai. Lehet, hogy most sokan értelmetlenül fogják vakarni a fejüket, de őszintén megmondom, hogy ha választani kellene, hogy most megkapjam az Xboxot tesztelésre vagy esetleg MegaDrive-ra a teljes Sonic sorozatot, akkor inkább az utóbbit választanám! Ezt az érzést nem tudom megmagyarázni, akinek régen volt 16 bites gépe az tudja, miről beszélek és biztos vagyok benne, hogy megérti!

Ebből az okból kiindulva igazából az alábbi játékismertetők nem hagyományos tesztek lesznek, hanem amolyan nosztalgikus visszatekintők, kevés pátosszal átitatva. Az igazság az, hogy ne várjátok, hogy itt teljes mértékben objektív legyek, mint a többi tesztnél szoktam, mert ez úgy érzem nem nagyon fog menni! Egy biztos remélem élvezni fogjátok ezt a kis visszatekintést, mert higgyétek el (ezt most azoknak mondom akiknek nem volt 16 bites gépük) ezeken a masinákon tették le azokat az alapokat, melyek a mai konzol játékok 90%-ban fellelhetők. Szóval, ha volt 16 bites géped, akkor azért, ha nem, akkor azért olvasd el ezt a 2+2 oldalt! Akkor kezdhetjük is, de előtte szeretnék köszönetet mondani Győrffy Attilának a felajánlott Donkey Kong Country sorozatért!



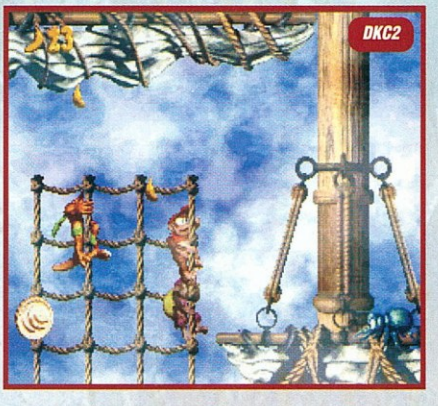




SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A '80-as évek végére, az Atarit legyőzve két japán óriás konzolcég emelkedett fel és hódította meg a játékosok szívét. Az első a Sega volt, míg a másik az 1889-ben alakult Nintendo – nem én írtam el, a Nintendo már jóval több, mint egy évszázados múltra tekint vissza! A cég siker sztorija '85-ben kezdődött, amikor a videojáték történelem egyik leghíresebb konzolja, a NES megjelent. Hatalmas sikert aratott, mind Japánban, mind a világ többi részén, ám ahogy teltek az évek, szükség volt egy új, technikailag fejlettebb gépre. Ráadásul a '89-ban kijött Sega által fejlesztett briliáns MegaDrive, ami elképesztő mértékben nekiállt tarolni és technikailag is sokkal fejlettebb volt, mint a NES. A Nintendo belevágott a fejlesztésbe. Először a Sony-val közösen akart egy eredetileg CD-kel működő konzolt készíteni, melynek PlayStation-X lett volna a neve, de a Sony inkább úgy döntött, hogy beszáll a konzol piacra és egyedül vág neki a gép fejlesztésének, így a Nintendo saját maga készítette el gépét. Végül (Európában) '92-ben dobta piacra az új rendszert, a SNES-t, mely akkoriban a legfejlettebb volt a konkurenciához képest. A SNES grafikája 256 színű volt ellentétben a MD 64 színével, és az audio terén is sokkal erősebb volt a gép. Emlékszem a legelső 576-ban, amit megvettem a Super Street Fighter 2 tesztnél olvastam Martintól, hogy a MegaDrive játékoknak sokszor repedtfazék hangjuk van és ez teljes mértékben igaz. A másik kimagasló dolog a 3D-s mozgatás volt, mely Mode 7 néven híresült el. Ezzel a gép olyan grafikai effektusokat tudott produkálni (3D-s grafikai effekteket), mely megszégyenített minden akkori gépet, konzolt, PC, Commodore gépeket egyaránt. Mondjuk az igazsághoz hozzátartozik, hogy alig volt olyan játék mely ezt 100%-ig kihasználta volna. A japánban csak Super Famicomként emlegetett gép kimagasló sikert ért el.

Míg MegaDrive-on inkább az arcadeosabb jellegű stuffok kerültek előtérbe, addig SNES a komolyabb stílusok felé is orientálódott! Például a mai divatos RPG stílus alapjait is SNES-en rakták le. Nagy vita ment a 16 bites időkben, hogy melyik gép volt a jobb a SNES vagy a MegaDrive. Sokak szerint (ahogy azt Gabi is megírta egy oldallal arrébb) mivel MD-n nem működött akkora cenzúra, mint Nintendon, ezt a gépet szerették jobban. Emlékszem mennyit vacakoltunk MD-n a Mortal Kombatnál a véres kóddal, meg arra is, hogy végül a Nintendo is észbe kapott és az MK2 SNES-en lett a legbrutálisabb! Kétségtelen, hogy kezdetben a MD vezetett, aztán végül SNES-re jelent meg több és igényesebb játék, bár azért azt tegyük hozzá, hogy szerintem mind a kettő egyformán ült fel a dobogóra! Ami hiányzott SNES-en az meg volt MD-on és fordítva! Az igazsághoz persze hozzá tartozik, hogy igazán Amerikában és Japánban tündökölt mind két gép, mert ott sokkal több játék jelent meg rájuk, mint itt – ez hatványozottan igaz a SNES-re. A gép fénykora '94-től '96-ig tartott, ekkor jelent meg rá a legtöbb progi. Mivel a kazettába lehetett olyan chipet tenni, ami javította a gép grafikai képességeit (FX1, FX2 stb.), ezért '96-ban már olyan minőségű játékok is érkeztek rá, hogy akkoriban rengeteget csodálkoztunk, hogy mire is volt képes a SNES – például ott volt a Doom, amit a mai napig nem tudom, hogyan tudtak megcsinálni. Végül is '97-ben az előre törő 32 bites rendszerek miatt a SNES bedobta a törülközőt, ebben az évben még jelent meg rá pár nívósabb anyag, aztán vége lett a ennek a ragyogó konzolnak!



A JÁTÉKOK KRÉMJE

Talán azzal a játékkal kezdeném e havi ismertetőnket, mellyel megismertem a klasszikus RPG stílust és osztatlan rajongással szeretem a mai napig is. Ez a játék a Breath of Fire II. A SNES híres volt RPG játékairól, bár Európába csak a BOFII, a Secret of Mana, az Illusion of Time jutott el, hogy csak a legnagyobbakat említsem. Az amerikaiaknak jobb volt a sorsuk, ők részesültek a Chrono Trigger és a Final Fantasy örömeiben. A Breath of Fire II-nek nagyon sokat köszönhetek! Először is, ha ezt nem ismerem meg, soha nem tudom meg milyen az igazi RPG stílus és tulajdonképpen azt, hogy most tesztelő vagyok, azt is ennek a stuffnak köszönhető. Annyira megszerettem ugyanis a BOF II-őt, hogy meg akartam kaparintani az első részt. Írtam hát egy levelet az általam akkoriban istenként tisztelt (és most nem túloztam!) 576-nak, azon belül is Martin mesternek **(Hol van már az a tisztelet?! Martin)**, hátha tud segíteni valamit. A főnök felhívott (köpni nyelni nem tudtam a meglepetéstől a telefonban), hogy mennyek má' be a szerkesztőségbe és beszélgessünk egy kicsit. Így történt, hogy egy kisfiú (azaz én) besétált a szerkesztőség ajtaján és hirtelen ott találta maga előtt Martint, akivel eddig csak az újság hasábjain találkozott. A beszélgetés vége egy próbacikk lett, melyet természetesen a BOF II-ről írtam. Így kerültem végül is az újsághoz, és a mai napig mérhetetlen nagy hálával tartozom Martinnak, a kezdetekkor az irántam tanúsított óriási türelem és rengeteg "atyai" jó tanács miatt, valamint egyik legjobb barátomnak, Gogosz Petinek, aki nélkül szintén nem teljesülhetett volna egyik legszebb álmom, hogy egyszer az 576-nál dolgozhatok. Szóval a BOF II egy az én szememben még mindig egy kimagasló játék. Az évek során a BOF II után sok RPG-vel találkoztam, és most már látom, hogy ez a játék nem volt a korában olyan kiemelkedő, mint a FFVI vagy a Chrono Trigger, mégis én szívembe zártam ezt az alkotást. A teljesen hagyományos RPG játékban egy fiú Ryu szerepét vesszük át, aki egy Gate nevű falucskában él. Ryu anyja már régen meghalt, apja és testvére pedig rejtélyes körülmények között eltűnt. Csak egy barátja van, Bow akivel még fiatalon kalandozni indulnak. Így találkoznak egy Barubary-val a szörnyeteggel, aki csúnyán elbánik hőseinkkel. Persze kiderül Ryu-ról, hogy tulajdonképpen egy kiválasztott (a Sárkány Klán utolsó túlélője), és az a feladata, hogy megnyitva az alvilág kapuját legyőzze az ott várakozó ismeretlen eredetű démont. Persze a sötét oldal is arra vár, hogy a kapu megnyíljon, hisz akkor végre leigázhatnák a világot. Ryu, mivel a Sárkány Klánba tartozik képes lesz sárkánnyá változni, ami nagyon hasznos lesz még a történet során. A történet során, mely szövevényes, izgal-





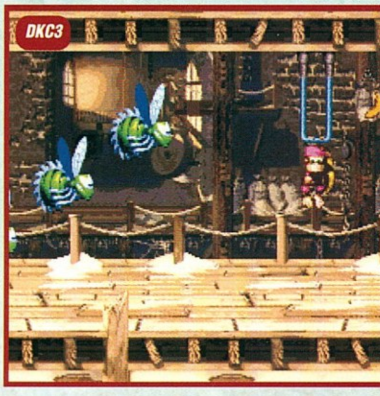
SNES



mas, rendkívül fordulatos és meglepetésekben gazdag. Ráadásul teljes mértékben az első rész folytatása. így nagyon izgalmas kibogozni a két rész kapcsolatát. Olyan ötletek jellemzik a programot, mely a mai napig megállnák a helyét. Kalandjaink során nem nélkülözhetjük a hozzánk csatlakozó szereplőket sem. Összesen Ryu-val együtt 9-en leszünk, és ebből egy titkos szereplő lesz! Mindegyik karakternek önálló harci és jellembél stílusa lesz. Ahogy azt a SNES-es RPG-ktől megszoktuk, rengeteget kell harcolni, sokkal többet mint manapság a hasonló stílusú programokban. A küzdelem körönként



megy, tehát először mi aztán az ellenfél jön. Elképesztő mennyi titkot, történetet és tartalmat varázsoltak a Capcom emberei ebbe a stuffba. Sok játék megirigyelhetné ezt a kidolgozottságot. A grafikára semmi panasz, tökéletesen SNES minőségű. A harcok tetszettek igazán, hisz a játék ezen része sokkal szebb még a FFVI-nál is, főleg a szörnyek kidolgozottsága. A zenék hangulatosak, a mai napig megállnák a helyüket! A történetnek,



a hangulatnak, a két fajta megnyerésnek és az izgalmas titkokban gazdag játékmenetnek köszönhetően, én ezt az egyik legjobb RPG játéknak tartom. Az egyetlen hibája (bár ez inkább a Capcom töketlensége), hogy befejezetlen a történet, azaz a megnyerésben nincs vége a sztorinak, viszont a PS-re készült 3. és 4. rész meg nem a második folytatása, így már valószínű, soha nem fogom megtudni, mi lesz a vége a BOF II történetének. Viszont a BOF I-II jön Game Boy Advance-re, így van még esély! Ezért a két stuffért biztos veszek egy GBA-t!

Az RPG stílus mellett volt egy másik is, amelyet odaadó rajongással szerettem, ez pedig a platformjáték. A régi oldalra scrollozó 2D-s platform stílus, melyet a NES-es Super Mario Bros teremetett meg! Arról is tudnék írni, hogy ezzel NES-en mennyit játszottam, de sokkal érdekesebb most a SNES-es rész, a Super Mario World. Soha nem szerettem úgy Mario-t, mint Sonic-ot, de azt elismerem, hogy az egyik legjobb platformjáték amivel valaha játszottam az a SMW volt. Talán csak a legelső NES-es Super Mario Bros volt ennél is jobb. Az SMW-t minden SNES tulajdonos ismerte, hisz ez volt az a játék, amit a géphez csak úgy grátisz adtak. MegaDrive-hoz Sonic, SNES-hez Mario járt, emlékeztek!? De szép is volt! Mario és a Nintendo neve szinte egybeforrt, köszönhetően, hogy az egész világon óriási rajongás övezete. Japánban például a legnagyobb példányszámban eladott játék a NES-es Super Mario Bros, melynek eladásait még soha egy játék sem közelítette meg! A SNES-re készült Super Mario World mind a mai napig megállja a helyét a platformjátékok között, hisz valami elképesztő ALKOTÁS volt! A Nintendo 64-et és pár SNES-es (és MD-os) stuffot leszámítva, más gépen nem is született nála jobb. Mario-val kalandozva rengeteg pályán és világon vezet az utunk, hogy elpusztítsuk a gonosz Browsert és megmentsük a hercegnőt! A Nintendo mesterien ért a platform stílushoz, és ez meglátszik a SMW-n is. Fantasztikus mennyi pályát sűrítettek ebbe a csodálatos és nagy műgonddal felépített platformjátékba. Mind ezt tetézi, hogy kiválóan fokozták a nehézséget. Először még csak könnyű pályák jönnek, aztán egyre nehezedik a játék, végül pedig már szinte teljesíthetetlen szintek is vannak. A normál pályákon túl, vannak tikosak is melyeket megoldva, megkönnyíthetjük a sorsunkat a többi szinten, ilyenek, amikor a "!" jeles dobozokat kell aktiválni. Menet közben több érdekes dologgal hoz össze a sors. Talán mondanom sem kellene, hogy a gombától megnövünk, a virág felvétele után lőhetünk, vagy a levéllel repülhetünk, esetleg 100 érme után egy élet a jutalom, ezek mind klasszikusnak számító dolgok. Sokkal érdekesebb, hogy ebben a Mario részben bukkant fel először Yoshi, a zöld lóhoz hasonló sárkány. Az ő hátára felpattanva nagyban megkönnyíthetjük a továbbjutást. Imádtam ezzel a játékkal játszani, mert annyira tartalmas és olyan sok kihívás van benne, mint kevés platformjátékban. Több heti játékidőbe került mire eljutottam a végéig még a SNES-es időkben. A grafikája nagyon hangulatos, és ahhoz képest, hogy milyen régi, még mindig a legszebb SNES játékok között van. A zenék szintén kiemelkedők voltak, a mai napig a fülemben csengenek a pályák alatt halható dallamok. Volt folytatásai a stuffnak, SMW2: Yoshi's Island, erről a kiváló majd a legközelebb írok!

Amit a Nintendo a SMW-vel elkezdett, azt a Donkey Kong Country-val tökéletesre fejlesztett! Szándékosan döntöttem úgy, hogy a Donkey Kong mind a három részéről egyszerre írok. Ez a videójáték-történelmi mérföldkőnek számító sorozat, '94-ben vette kezdetét, amikor megjelent az első rész. Ez lett ugyanis a SNES-es (sőt szerintem az összes platformot figyelembe véve is) platformjátékok csúcsa! Donkey története '84-re nyúlik vissza, ekkor jelent meg az első játék, amelyben szerepelt. Bizonyára ti is találkoztatok azzal a kvarcjátékkal, melyben Mariot irányítva kell megmentenünk a hercegnőt, miközben a pálya tetején egy gorilla hordókat és akadályokat gördít elénk. Na, az a gorilla volt Donkey. A SNES-es Donkey Kong Country-ban kapta meg Donkey az önálló főszerepet egy minden addiginál összetettebb, nehezebb ám kétségtelenül élvezetesebb platformjáték keretében. A klasszikusnak számító játékmenetet, olyan újdonságokkal és felfoghatatlanul igényes még ma is szépnek mondható grafikával ötvözték, mely egyedülálló volt akkoriban. De ami elképesztően megvolt ebben a sorozatban az a kihívás volt! Donkey-val és unokaöcsével Diddy-vel számtalan világon és pályán vezetett az utunk, hogy visszaszerezzük hősünk banánját és elpusztítsuk a gonosz Kinget. A két szereplő közül menetközben akármikor válthatunk, és akkor halunk, meg ha úgy érünk hozzá egy ellenfélhez, hogy nincs velünk a másik majom. Ez a szereplőváltogatás, kombinálva azzal, hogy mind a két majom eltérő képességekkel rendelkezett, csodálatos játékmenetet eredményezett. Nem csak a két hős, hanem más állatok is segítséget nyújtottak a kalandjainkban, például Winky a béka, Rambi az orrszarvú, Enguarde kardhal, vagy Expresso a strucc. Az ő hátukra felpattanva, nagyban megkönnyíthettük a továbbjutást, sőt egy-két bonusz szinten őket is lehetett irányítani! Ez volt az első játék, melynek grafikáját Slicon Grapics gépekkel készítették, így szinte kézzel tapinthatóak voltak a hősök. A legszebb SNES játék sorozat volt, az biztos. A pályák változatosak voltak és egyre ne-





hezebbek, de mindegyiken volt valamilyen újdonság. A világok végén, mindig egy főellenség várt ránk, melyek legyőzése általában egy megadott metódus szerint történt, ha rájöttünk erre a metódusra, kitapasztaltuk és ügyesek voltunk az összes főgonoszt legyőzhettük – ez mind a három epizódra igaz. A második rész '95-ben jelent meg, még tovább fejlesztett grafikával, hangulatos zenével és ami a legfontosabb, valami hihetetlen tartalommal és kihívással. Ezt részt már nagyon nehéz volt 102%-ra teljesíteni, mert mindegyik pályáról az összes tikos érmét, banánt fel kellett venni. A történetben, most a banánokon kívül az elrabolt Donkey-t kellett megmenteni, tehát ebben a részben főhősünk csak statisztált, hisz itt Diddy és barátnője Dixie játszotta a főszerepet. Újra K.Rool volt a gonosz és még több pályán, kellett teljesítenünk! Ahhoz, hogy a legjobb megnyerést előhozzuk az összes Kremkoint össze kellett szedni és átjutva az Elveszett Világba, újra lekellett győzni K.Rool, holott egyszer már megszabadultunk tőle. Újabb barátokkal is összehozott a sors, mint például Clapper, Squawks, Rattly, Squiter és még sorolhatnám. Miután megmentettük Donkey-t és legyőztük K.Rool-t, nem ért véget a történet, hisz '96 végén megjelent a harmadik rész. Ebben már nem csak Donkey-t, hanem Diddy-t is elrabolták, így Dixie-vel és óriás csecsemő barátjával Kiddy-vel. Újra K.Rool állt a háttérben, de erről hőseink semmit nem tudtak. A játékmenetet és a tartalmat a végsőkig fokozták. Olyan mennyiségű tikok dolgot tartalmazott az anyag, melyet még a mai napig sem értek utol, legfeljebb csak N64-en. Számtalan dolgot lehetett begyűjteni, tárgyakat, érméket, hosszú a sor, úgyhogy nem is folytatom. A játékot összesen 103%-ra lehetett teljesíteni, ám ez még az igazi vérprofiknak is óriási kihívást jelentet, ha az igazi megnyerésre voltak kíváncsiak. Megint voltak segítségünkre siető állatok (most már rendes pályákon, sőt főellenségeknél is lehetet csak őket irányítani). A grafikát még tovább fejlesztették, már-már PlayStation szintű volt. Mind a három részben találkoztunk még majom barátokkal és rokonokkal, pk rendszerint segítséget nyújtottak, néha szóban, máskor (ellenszolgáltatás fejében) tettben is. Így lehetett például menteni, utazni a világok között, ellenőrizni teljesítményünket stb. Az egész sorozatra elmondható, hogy mindig olyan újításokat tartalmazott, melyek sikerre vitték a sorozatot. Nem laposodott el egyik rész sem, köszönhetően az újdonságoknak. Most, hogy újra nálam volt mind a három rész sokat nosztalgiáztam velük és úgy mint a régi időkben megint fáj az ujjam az Y (futás) folyamatos nyomásától. Éljen a SNES, éljen a nosztalgia!

Veres Miki



A FOCIS JÁTÉKOK BEVEZETŐJÉVEL MINDIG BAJBAN VAGYOK...

Jé, egy fociprogram! Hát, igen...ez is az Ádámra várt, de végül én kaptam meg. Kicsit félek tőle, mert nem szoktam annyit mozogni ebben a stílusban. Hülyeségeket remélem nem fogok gagyogni, majd összeszedem magam. Bele is vágnék... Kicsit megváltozott az eddigi helyzet a labdarugdosás terén. Mármint PS2 viszonylatban. Idáig a FIFA sorozat tarolt folyamatosan, de látszik is, és tudjuk is, hogy megöregedett, és megfáradt már az évek során. Lassan kezdi átadni a helyét a fiatalabbaknak, így a TIF már le is csapott a lehetőségre, és sokak szerint fölényesen átvette a pozícióját. Ezzel a véleménnyel én egyet is értek, úgy vélem, hogy itt volt az ideje annak, hogy valaki megszorongassa az EA torkát. A TIF2002 annyira jó lett, hogy még én is napokig, hetekig, sőt hónapokig ültem előtte, kisebb megszakításokkal. A látvány, a hangulat, a játszhatóság mind ott volt a szeren, és így olyan minőséget produkált a játék, amihez foghatót még nem tapasztaltunk. Azonban mások is megpróbálkoztak a hatalom átvétellel, leginkább kevés sikerrel. Amit mi ismerünk itt Európában, az a UEFA Challenge, ami büszkén viselheti az igénytelen jelzőt. Rajta kívül voltak még mások, csak ők hozzánk nem nagyon jutottak el. Azonban ami késik, nem múlik, ezért új versenyzőt mutathatok be, a PES (Idáig ISS) személyében (Nem összetéveszteni a PEZ nevezetű cukorkával, ami jóval finomabb és rághatóbb, mint az előbb említett címmel ellátott lemezecske...). Hogy valóban evolúció, és trónbitorlás esete áll fent, vagy csak próbálkozások tanúi lehetünk, azt a későbbiekben megtudjátok.



SZÜRKE VIDEÓ, ÉS SZÜRKE MENÜ

A kezdőfilm kicsit gyengének tűnik nekem. Nem szól semmiről, unalmas, és egyhangú. Nincs benne az energia, amit ilyenkor éreznünk kellene. Nézhetőnek nézhető, de csak ennyi. Utána a menübe kerülünk, ami szintén egyhangú kicsit, megvan mindennek a helye, de nem mutat fantáziát, talán a steril szó a legmegfelelőbb rá. Ezek mind olyan dolgok, amiken túlléphetünk egy jó hangulatú játék esetében, ezért nem is vontam le messzemenő következtetéseket belőle, csupán elraktároztam magamban az első reakcióimat. Rövidke nézelődés után betértem egy kupára, és keresgélni kezdtem a választható csapatok között. Meg is találtam rövid időn belül a Hungary feliratot, úgyhogy tovább nem is kutattam, elindítottam a meccset. Rövid töltögetés (Egy-két pillanat az egész, teljesen meglepett a dolog...) után már a pályán is találtam magam, ahogy a csapat bevonult egy hatalmas zászlót cipelve. Az emberek felsorakoztak, elénekelték a himnuszt, és hihetetlen, de mind ki voltak dolgozva, úgy, ahogy kell. Még Illés neve is két ellel volt írva, ami elég botrányosan el lett rontva a TIF-ben. Na, gondoltam, itt már nagy baj nem lehet...a lelátón piros-fehér-zöld lobogók lengedeznek mindenhol, a kommentátorok duruzsolnak, és még a játékosok is kinéznek valahogy. Nagyon jó. Azután elkezdődött a meccs, és egy kicsit letörtem. A grafika nem csúnya, de a többször említett konkurenciától még elég messze van. Az irányítás pedig nagyon furcsa volt először...ezt mondjuk sikerült megszokni később, de valahogy akkor sem lett az igazi, és ezt leginkább a rárúgásoknál tapasztaltam. Ennek a technikája erősen eltér a megszokottól. Addig rendben volt a dolog, hogy észrevettem, a Négyzet lenyomásánál egy csík kezd ügetni felfelé, és egyből rájöttem, hogy ez a lövés erejét próbálja szimbolizálni. Nyomkodtam is rendesen, őrült tekintettel, és kaján vigyorral, hogy most mekkora bika gólt fogok lőni. Azután rúgtam, és...a labda több méterrel a kapu felett szállt tova. Újra próbálkozás, húztam a kart ide-oda, az eredmény ugyanaz. Itt valami nem stimmel, gondoltam a sokadik próbálkozás után, ezért megpróbálkoztam a gyengébb erejű lövéssel, de akkor meg a kapus zárta ölelő karjai közé a hangosan röhögő labdát, én meg sírdogálva futottam le a pályáról. Szóval a kislányos rugdosás sem jött be. Ez nagy hibája a programozásnak...nagyon rá kell érezni a középútra, amikor már van ütése a labdának, de még nem játszik rakétát, ami a holdat célozta be magának. Szóval ez zavart. Aztán rögtön nem tetszett, hogy a gép folyamatosan elszedi a labdát, de néha már bűvészmutatványra emlékeztetően. Én szeretem, ha egy program élethű, és nehéz, de az már nekem sem jön be, ha egy méterrel tőlem kiteszi a lábát miszter Dávid C, és úgy elvarázsolja előlem a bőrt, mint szőke lányt a ketrecből... Frusztráló. A kommentálás pedig idővel unalmas lesz, a hangokkal együtt. Szóval nincs benne az, aminek ott kéne lennie. Ezt most így nem tudom rendesen elmagyarázni, de talán a következő példa bemutatja, hogy érzem a dolgokat. Ebben a játékban, ha felrúgok valakit, egy nagyot hasal, gurul párat, és megpróbál feltápászkodni. Ez szép, meg jó, csakhogy soha nem felejtem el a pillanatot, amit a TIF-ben éltem át. A főnökömmel, Dalnoki Janival játszottam, amikor valahogy hirtelen elém került egy emberével, én pedig egy gyorsat passzoltam. A labda meglepő módon visszaszállt, de egy fekete ruhás alak elkezdett szenvedni, és görnyedezni. "Nahát, ez a bíró!" mondtam, és kicsit visszatekertem a felvételt. A kikockázás alatt kerekre nyílt szemekkel néztük, ahogy elrúgom a labdát, ami gyönyörű íveléssel repült a bíró elvtárs orrának, majd onnan pattant vissza felém. De ez semmi, mert utána emberünk az orrához kapott, összegörnyedt, és úgy dülöngélt előre-hátra, miközben a tömeg őrjöngött. Szegény bíró... majd meg szakadtunk a röhögéstől, és meg voltunk lepve az élethűség minőségétől. Na, ez volt az, amit azóta sem láttam más programban, és ez az, ami a PES-ből is nagyon hiányzik, hiszen már hozzászoktam. Mondjuk ez is relatív, mert aki nem tapasztalta ezt az érzést, az megelégszik a kevesebbel is, de én azért próbálok győzködni, amennyire csak lehet. A PES nem rossz, csak nem emelkedik a konkurenciák fölé (A UEFA nem nevezhető konkurenciának, ezért azt most felejtsétek el...), és ezért kicsit szürkének tűnhet mellette. Ettől függetlenül jó a hangulata, és még játszható is egy bizonyos szinten. Minden megtalálható benne, ami fontos (Kupák, bajnokságok, kétszemélyes, vagy többszemélyes mód, sőt még a saját karaktereid is összerakhatod), és képes lekötni egy ideig. Azonban ez manapság már nem elég, hiszen hatalmas fejlődéseknek lehetünk szemtanúi, amikkel lépést kell tartani, mert ha nem, hát könnyen bukás lehet a vége. A Konami nem próbált meg előzni, nem próbálta meg beérni a konkurenciát, egyszerűen csak kiadott egy viszonylag (nem hibáktól mentes) jó játékot, és ez ma sajnos kevés.

Böjtös Gábor









PRO EVOLUTION SOCCER

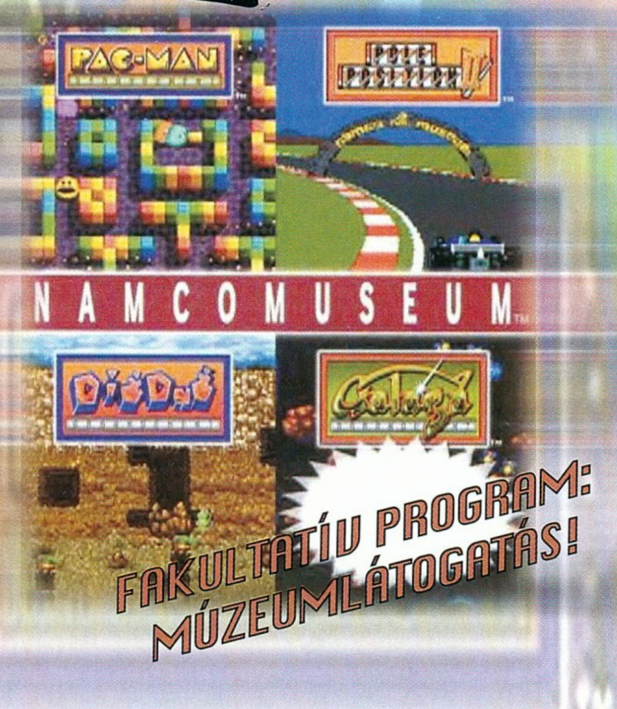
KONAMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-8 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (182KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ HANGULATOS FOCI, TŰRHETŐ KEZELÉSSEL
× NEM TÚL SZÉP GRAFIKA, ÉS KEVÉS EGYÉNISÉGGEL

7.5 pont



FAKULTATÍV PROGRAM: MÚZEUMLÁTOGATÁS!



Nosztalgia… Ezt a szót az utóbbi években egyre többet halljuk, és egyre több olyan embert ismerünk, aki előveszi a régi játékokat, hogy azokkal szórakozzon a mai rohanó világban. Gondolom ezt a Namco is észrevette, hiszen megjelentették a múzeum sorozatuk legújabb verzióját PS2-re is. A magas géptudás miatt az első kérdés az lehet, vajon hány klasszikust tettek fel a CD-re, és ezek közül mennyi szerepelt már a korábbi válogatásokon. Hát, kicsit lelombozó az eredmény. Van egy Pac-Man, amiben a jól ismert sárga gömböccel szaladgálhatunk a labirintusokban, miközben a bogyókat szedegetjük, és menekülünk a szellemek elől. Ennek van egy feljavított változata is, ami szintén nem felel meg a kor követelményeinek, de azért szép. Aztán, van Galaga, amiben az űrhajónkat irányíthatjuk jobbra-balra, mialatt az ellenséges gépeket lőjük ezerrel. Ez is egy kultikus anyag, örülök is neki. Szintén rendelkezik egy korszerűbb verzióval. Harmadik őskövületünk a Dig-Dug, ami régen az egyik legnagyobb kedvencem volt. A föld alatt kell mászkálnunk egy kis emberkével, és közben ássuk az utat magunknak. Vannak járatok, ahol szörnyek garázdálkodnak, őket fel kell pumpálni, hogy szétrobbanjanak. Veszélyt jelentenek még a sziklák, mert ha kiássuk alóluk a földet, idővel lezuhannak, lehet, hogy pont a mi fejünkre, de a szörnyeket is könnyen csapdába csalhatjuk így. Rendelkezik ez is egy új verzióval, ami kicsit SNES stílusú. Negyedik a Pole Position, és annak második része. Ez egy Forma1 verseny, persze az akkori követelményeknek megfelelően. Mi állunk, az út meg gyorsan szalad tova, kanyarokat hozva jobbról is, és balról is. Ötödik a Ms. Pac-Man. Ez a korábban említett programhoz hasonló, csak az ottani főhős nőjével kell garázdálkodnunk. Utolsónak maradt a Galaxian, ami a játéktermek legnagyobb ásza volt egy időben, de én C-64-en is rengeteget nyüstöltem. Ez is űrhajó, ennél is fentről támadnak az ellenséges gépek, és ez is egy csodálatos klasszikus. De vajon elég-e a nosztalgia ahhoz, hogy ezekkel a történelmi alkotásokkal szórakozzunk. Azt hiszem, igen. Lehetne még ugyan pár alkotás a CD-n, ezeken kívül, de azért így is megteszi, főleg akkor, ha fanatikus vagy. Az eredményeket ne úgy vedd, mint egy mostani játéknál, vonatkoztass el a jelentől. Örömhír, hogy van analóg irányítás, és vibráció. A legtöbb gámát lehet ketten játszani, de persze csak külön-külön. A mentés csak a pontszámok megőrzésére



szolgál. Mi kell még? Király klasszikusok, nosztalgia, őskori zenék. Én fanatikus vagyok, nekem kell a lemez…hát neked?

NAMCO MUSEUM

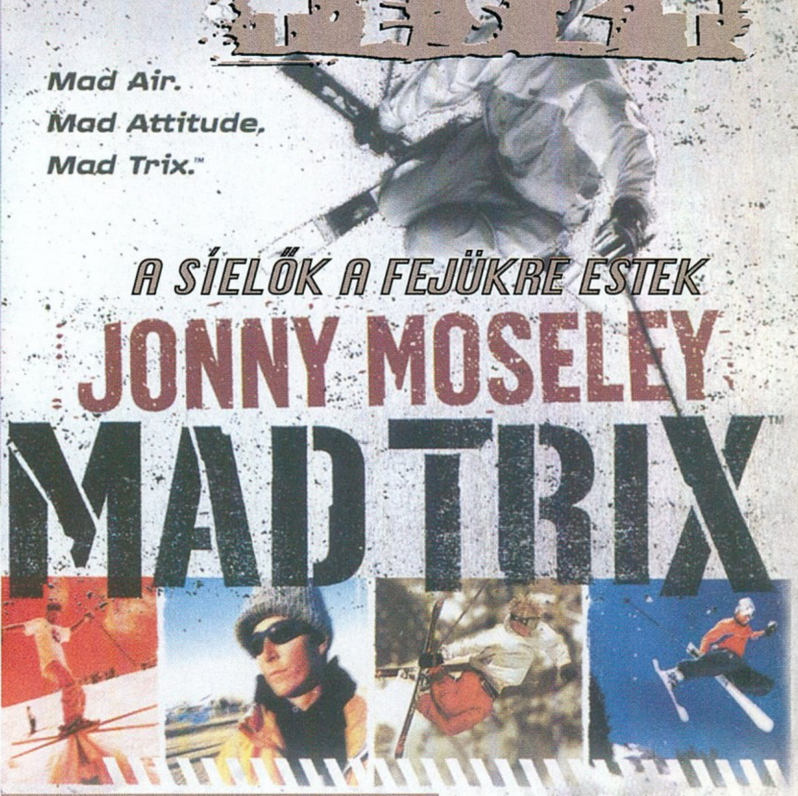
NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (61KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KLASSZIKUSOK EGY CSOMAGBAN, MEG PÁR REJTETT DARAB
× LEHETNE MÉG TÖBB, MÉG, MÉG

9 pont



A SÍELŐK A FEJÜKRE ESTEK

JONNY MOSELEY MADTRIX



Hát, nem tudom…most lehet, hogy én vagyok a hülye, meg a műveletlen, de esküszöm, hogy fogalmam nincs róla, ki lehet ez a Moseley gyerek. Biztos nagy csávó, ha már egy egész programot elneveztek róla, ráadásul, ahogy elnézem, a nők is oda vannak érte. Ezt a kezdő videóból derítettem ki, ahol pár bombázó kíséri mindenhova a srácot, sőt az egyik még a blúzát is szétnyitja a kedvéért (Ez mind szép, és jó, de a kamera miért a lány MÖGÖTT van?). Biztos sok pénze van, és azért…ki is nézem belőle, mert így első látásra az jutott róla az eszembe, hogy "na, még egy idióta, kis nyálas k****g, aki tele van tömve anyuci, meg apuci pénzével, és Amerikában így még sztár is lehet belőle". Mindegy, nem ismerem, és nem is érdekel, hogy kicsoda. A lényeg, hogy síel, de nem csak úgy natúr… Á, dehogy. Nem, ő a városokban sportol, és fantáziapályákon mutatja meg, mekkora király arc. Brooahh! Bocsi, ez a gyomrom volt. :-) Azért megnézném, hogy mikor csinál ő olyanokat, mint amiket a számítógépes animáció alatt láthatunk. Fantáziálgatni én is tudok. Nem nagy kunszt. Mehetsz gyakorolni, vagy síelgethetsz szabadúszóként, de egy karriert is elindíthatsz. Ez úgy megy, mint általában, vagyis megdöntögeted a rekordokat, beszeded az érméket, és a rejtett ábrákat, így megnyitva a többi pályát, és az eldugott karaktereket. Semmi újat nem hoz, csak annyi a különbség az elődökkel szemben, hogy itt sílécеken közlekedsz, és nem deszkán. Rengeteg trükk létezik, amiket kombinálhatsz is a több pont reményében. Egészen könnyű a dolog, ha ráérzel az ízére, és betanultad az irányítást, ami szintén a jól megszokott sémát követi, gyorsan te leszel a pálya ura. A helyszínek egyébként (Érdekel még itt valakit? Jól van na, csak úgy megkérdeztem…) különböző országokban vannak, így legalább a tájat élvezhetjük egy kicsit, még ha nem is túl szépek. Nos, elérkeztünk a megvalósításhoz. A grafika közepes, nem túl szép, és nem is annyira csúnya. Tucatmunka. Az irányítás kicsit nehézkes néha, emberünk sokszor forgolódik anélkül, hogy mi engedélyt adnánk rá, vagy megkérnénk erre, ezért időnként fel fog dühíteni. Mit mondjak…az élettartam kihúzza egy darabig, ha van hozzá türelmed, és leköt a játék, de ezt nem nagyon hiszem. A zenék semlegesek, egy-két szám még tetszett is. Ennyi. Nem valami nagy szám, mondjuk jobban belegondolva, hogy ez is 3DO termék, ez nem is csoda. Futószalagon gyártott műanyagtermék ez is. Kell a halálnak…

Böjtös Gábor





JONNY MOSELEY MAD TRIX

3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (48KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MIT TUDOM ÉN, SÍELHETSZ
× ÚGY EGYÉBKÉNT MINDEN

5.5 pont

Talán csak Reiker tudná megmagyarázni a japánok furcsa vonzódását a nagy, kétlábú és erős dolgokhoz. Ott van ugye mindjárt Godzilla, aki beteljesíti ezeket a feltételeket, meg a haverjai a későbbi részekből. De a MGS2 alkotója is szabadidejében egy kis Mech arcade játékot dobott össze. Szóval tutira van ott valami, amit én nem értheték. Talán a kultúra az, ami csodálatra ösztönzi őket minden iránt, ami hatalmas? Még a népszerű South Park egyik részében is ezzel figurázták szegényeket ki, miszerint az európai pénisz oly hatalmas és csodálatraméltó a szemükben. Ej-ej. Sajnos én nem vagyok japán, sem pedig Mech fan, de azért érdeklődve vettem szemügyre a Robothadurakat, mivel nem tartozok az előítéletekkel bírálók népes hadába (fúj xbox :-). Na jó, megpróbálok komolyabb lenni, ami nem megy ezzel a 8.-as szintű náthával, ami az orromba van ágyazódva hétfő óta. Emlékszem, az első Mech stratégiát nagyon régen még egy teljesen más újság szerkesztőségében láttam, mikor Charlie behozta, hogy képeket szedjünk ki hozzá a cikkhez. A játék az akkori PC igénytelen színvonalhoz képest is csúnya és pórias volt, és mikor a radar jelzése után feltűnt egy pixel a távolban, kérdésemre Charlie büszkén mondta "az ott egy Mech!". Azóta már sok ilyen nagyra nőtt gépcsirke program látott napvilágot, s bevallom nekem ez az első, amivel komolyabban leültem játszogatni. Ezt csak azért mondom, hogy összehasonlító elemzéseket ne várjatok tőlem.

A bevezető dicséretes (?) módon nem valami számítógépes 3D rendercsoda, hanem egy elég kaotikus videomontázs, amit CNN típusú hírekből álló kommentár kísér. Végeztével rövid áttekintést kapunk a helyzetről, s hogy mik is azok a Bulletek – a játékban részünkről irányított gépezetek. 2002. augusztus az időpont, s nekünk hét napunk van megállítani az ellenséget, kik Tokiót veszélyeztetik. Ez a lényeg, de a kőrítést elolvashatja az, akit nagyon érdekel a meglehetősen gyenge minőségű introból, vagyis ilyen párbeszédek és dialógusok fogják elénk tárni a történetet az egész játék folyamán. A game lehetőséget nyújt a történet mellett VS játékra is a haverral, ami szerintem elég kellemes dolog. De elsőnek lássuk a story módot, amit a már említett kissé mangás fejek mondanak el, összesen három fázisban mozgó szájjal... A beszéd is halk, és persze abszolút nincs szinkronban a kettő. Mindenesetre megismerhetjük a Mechek pilótáit, kikhez Kazuma Saeki őrnagyot rendeli ki a miniszter. Az emberek először persze lázonganak (különösen az egyetlen civil köztük), és nem tudják mivel menjenek mert az egy javítóműhely, és csak sérült gépekkel meg alkatrészekkel van tele. Ekkor jön a képbe professzor Jonouchi, aki unalmában összefusizott pár robotot a ház mögött kint a kertben – csak nincs hozzájuk aksija. Persze hozott neki az új főnök, de ezek csak négy szerkezet áramellátását képesek biztosítani a nyolcból. Sebaj. Indulhat a gerilla hadviselésre épülő "Operation Velvet".

A harcok természetesen eligazítással kezdődnek, ami indulásnak elég egyszerű, pl. tíz kör alatt három ellenséges egység megsemmisítése. Közben egy tokiói városrészlet forog, kisebb textúra interferencia hibákkal. De nem ez a lényeg most úgysem, hanem a megjelenő öt menüpontos képernyő.





Character: csapat formáció és garázs műveletek. Az embereknek három értékük van (Max TP (Technique Points), Exp, Next Exp), a masináknak pedig öt (attack, defense, HP, move, speed).

Garage Screen menüje:

Custom: Itt tudunk részeket cserélgetni szerkezetünkön. A választáshoz vegyük figyelembe a táblázatban látható értékeket! Ezek elég egyértelműek a gyakorlott játékosoknak, durability, armour value, hit, weight, motive power, capacity. Fegyvereknél attack power, rapid fire, shell count, range és weight. Az option alatt speciális dolgokat is felpakolhatunk, például füstképző szerkezetet. Az értékeknél szokás szerint színek jelölik könnyítésnek a változást: a piros rosszabb, a zöld jobb, a fehér pedig ugyanazt az értéket jelöli, mindenki mérlegelheti, mit legózik össze.

Install: A speciális technikák installációs helye. A TP jelzi, hogy mennyi a maximum, és ebből mennyit foglal le egy technika. Az attribute jelöli, hogy a tech melyik alapmozgáshoz tartozik (move, attack, intercept), míg alul rövid leírás olvasható róla (pl. firing hit ratio +10).

Colour: A gép átfestése. Fogalmam sincs, ez miért került bele, mivel a választható nyolc szín teljesen egyforma, a különbség olyan csak, mintha a mechet máshogy érnék a fényviszonyok. Pedig én piros meg citromsárga masinákat akarok, vagy valami pöttyöset...

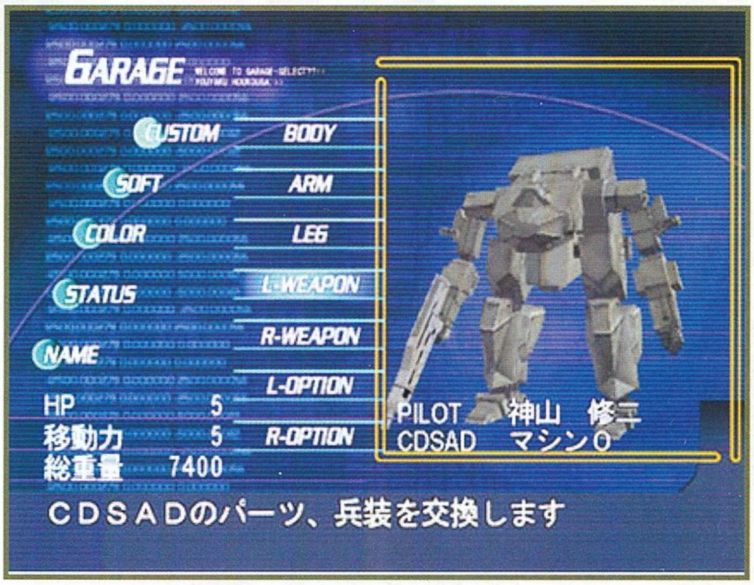
Status: A Bullet, a fegyverek és a pilóta összesített adatai.

Name: Pilóta és mech névválasztás (Dzson, Mikroby).

A fennmaradó főmenük: Briefing: ahol küldetésünk célját mondják el újra. System: itt a save/load funkciók kaptak helyet. Config: sound, vibration. És végül a Mission, ahol végre eggyé válhatunk a géppel. Töltés közben újfent egy forgó panorámában gyönyörködhetünk, s megállapíthatjuk, hogy ennek a játéknak sem a grafika lesz az erőssége...



S íme vala megnyílá az úrnak csodálatos csata képernyeje. Nem hinném, hogy túl bonyolult lenne. Felül az értékeink, de az ellenségé is ide kerül, ha kijelölünk egyet, alul balra pedig az aktuális kör száma. A harc mint említettem körökre van osztva, felváltva lépünk az ellenséggel, a mozgás pedig négyzetrácson történik, mozgáspontjaink (Motive Power) értékeinek elfogytáig. A harci menü:



Action: mozgás, támadás.

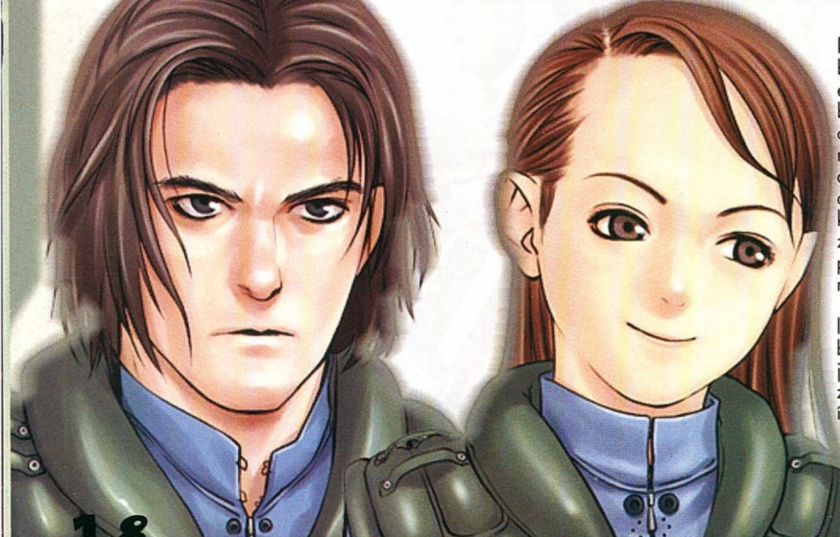
Normal motion: hagyományos lépegetés. Két lépcsőben tehetjük meg (két bázispont kijelölésével), valamint a végén meghatározhatjuk, merre forduljon a mech ha maradt még pontja – mivel csak egy 90 fokos tartományt képes tűz alatt tartani. A zöld mezők jelzik, mire elég pontjaink száma. A kifelé irányuló sárga vonal a támadható ellenfelet, míg a Kör lenyomásával szemlélhető befelé irányuló a mi támadhatóságunkat mutatja.

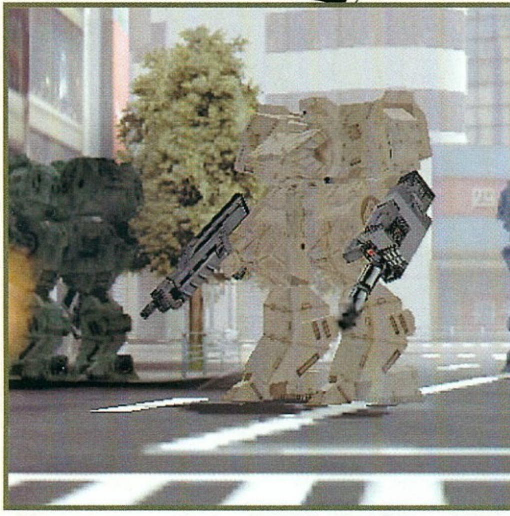
Turbo Boost: Amolyan korcsolyázó siklómozgás, csak távolra (gondolom idő a gyorsítás és lassítás). Hasonlóan történik a normal motionhoz.

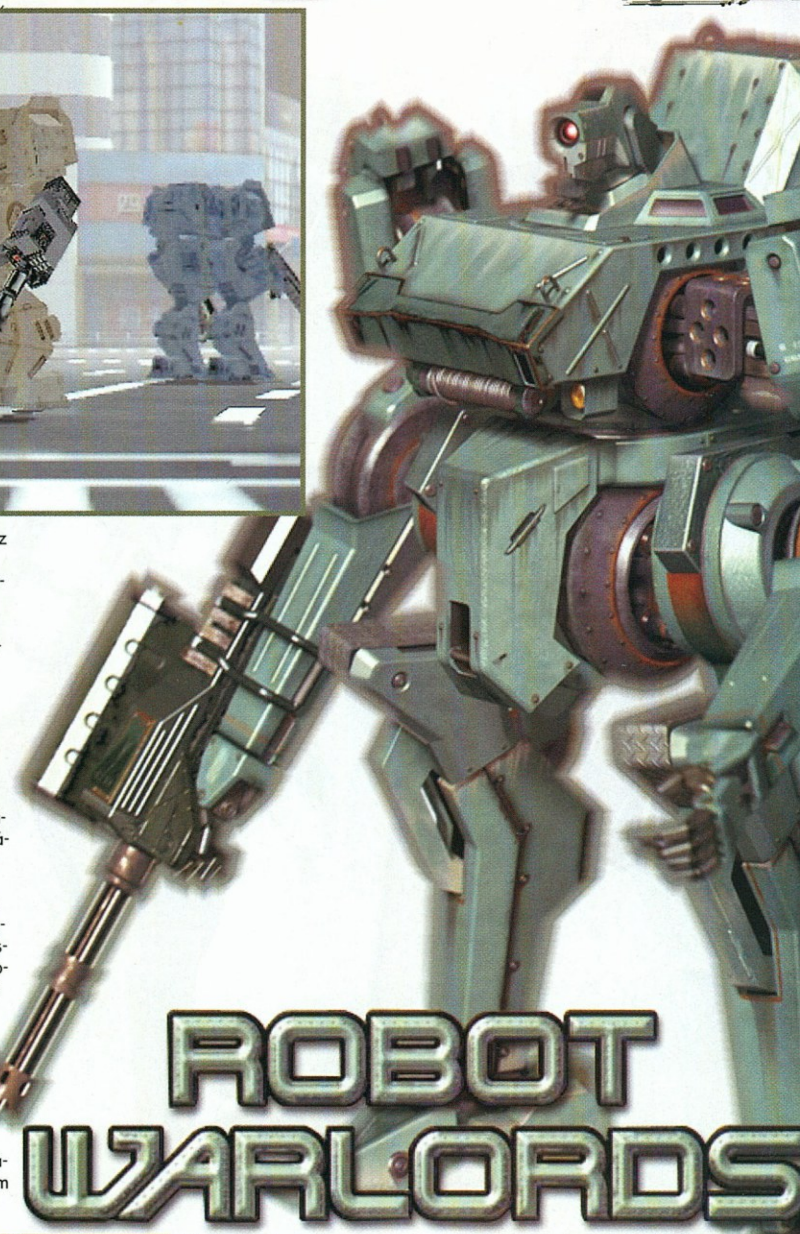
Motion Technique: Mozgás alapú technika, az installálás szerint.

Attack: Kiválaszthatjuk a fegyvert és a támadandó ellen mechet, de általában csak akkor, ha azon megjelenik a "Hit Ratio" is. Ez jelzi, hogy mennyi lesz a kalkulált találati arány. A fegyverek értékei kezdetben nem sokat számítanak, de a fejlődés előrehaladtával már komolyabb különbségek is fognak adódni. Ha csak mozogni akarunk támadás nélkül, akkor a No Attack ami kell nekünk,

METÁL NINJÁK ÉS SÓGUNOK







ROBOT WARLORDS

vagy a támadási technikát választhatjuk ki az Attack Technique alatt.

Reaction a második főmenü pont itt. Ez azt határozza meg, hogy egy ellenséges támadásra hogy reagálunk automatikusan. Lehet védekezés, ellentámadás, kitérés, ilyesmi. A Consumption az adott manőver fogyasztását hivatott jelezni.

Special Action: Nézegesse át mindenki. Itt kaptak helyet a máshova nem illő parancsok, úgymint például a használhatatlan fegyver ledobása.

Úgy látom a kezelés gerincét leírtam, a taktikákat meg remélem mindenki elsajátítja, aki virtuálisan beleül valamelyik lábas konzervdobozba. Egyedül nem érdemes elszakadni a többiektől, mert esetleg több ellenséges gépfegyver nyit tüzet az önállósodott csapattársra. Az oldalt megjelenő action képernyőn válasszuk ki a legkevésbé rossz opciót (lábak, kezek, törzs sérülése többek között), ez is fog menni remélem. Ha unjuk a csata lassúságát, az animációkat kikapcsolva kb. egy sakkprogram szintjére csökkenthető a megjelenítés, ami nem tudom, hogy jó-e, majd mindenki szépen kipróbálgatja.

Most viszont gondban vagyok, mert a gém egészét kéne leírnom a t. olvasónak, viszont nem akarom, hogy ez is amolyan finnyázó cikk legyen. Khm. Szóval (de nehéz), nekem egyáltalán nem tetszett. (Hát ez nem sikerült.)



Na jó, feladom. A grafika egyszerűen semmiben sem tűnik ki a tucatjáték dömpingből. A gépek teljesen ugyanolyanok, egyszerű formák (legalább valami reflektor vagy világítás vagy mittudomén lenne rajtuk). Ha egy mech megsemmisül, akkor sincs valami eget rengető robbanás, miután a gép kiégett csonkja vagy lábai ott maradnak állva örök mementóként az utókor számára, hanem csak simán eltűnik. Hiába alapvetően harci stratégia az egész, egyszerűen csak a mai időkben már elkel valami pofásabb körítés egy ilyen játékhoz, nem? Sajnos az animáció az egyszerűség másik fele a hangokkal (vagyis azok hiányával). A mech úgy megy, mintha valami 10 dekás műanyag modell lenne, nem érezni a súlyos terhet, amit a motorok csak lassan képesek mozgatni. Ha én lettem volna mondjuk felelős a grafikáért, akkor dinamikusabb mozgásrendszert sugalltam volna a grafikai csapatnak. "A mech sivító motorokkal felemeli a lábát, előretolja és leejti hatalmas robajjal, amitől felreped a betonjárda, majd a törzs elfordul, a tűzvezérlő bepozícionálja a fegyvert és a 25mm-s páncéltörő lövedékek szinte almareszelővé formázzák az ellenfél mellpáncélzatát." De jó volt most egy kicsit fantáziálni… Nincsenek valakinek felesleges milliói, amit beleinvesztálna a Dzson'z Gamez Industryba? Nem bánná meg, kapna hozzá ingyen egy éves 576 Konzol előfizetést is! Nincs senki. Hát akkor próbáljátok meg megszeretni a RW kissé egyszerű képi megvalósítását. A fegyverek végül is itt is szépen szórják a tüzet, találat esetén szikrázik a páncél, füstölgő autóroncsok, emeletes házak, a második küldetésnél pedig egy sárga munkagép is van a kezdésnél, ami talán az arányok felmérését szolgálja. Lehet forgatni a képet, van zoom is, vagyis használható a poligon világ jó stratégiai elemzésre. Mozgás közben látjuk gépünket többféle kameraállásból, vagy "robotzsarus" belső nézetből azt, amit a pilóta láthat. És nem tudom végül is, miért a grafikát szólom le, mikor a stratégiai rész kellemesen legyártott és átgondolt mag, mivel nem árkád csodával állunk szemben. Biztosan van erre valami pontos megfogalmazás, talán Tech RPG, Tactical RPG? A harci rendszer hasonlatos egyébiránt a Front Mission 3-hoz PSX-en, vagy említhetném a Vandal Heartsot, Final Fantasy Tactics-ot vagy az Ogre Battle-t is. Szóval, aki ezekkel játszott és kedveli, az otthonosan fog mozogni a lépegetők irányításában is.

Írtam valahol az elején, hogy van VS lehetőség is. Hát, a kétjátékos rész nem sokban különbözik a single küldetésektől, bár a kezdetben választható pályák igen érdekes módon a kelet-európai erdők, utcák és síkságok. Talán a japán és amerikai verziókban más, nem tudom, mindenesetre érdekes, hogy mit akarnak a japcsik a mechanikus godzilláikkal itt a mi közelünkben, nem? Van még egy Tunnel nevű battlefield is, de azt meg elfelejtettem megnézni, sorry. A VS mode rendelkezik érdekességképpen egy handicap lehetőséggel is, amivel agyilag valamivel gyengébb ellenfelünknek adhatunk esélyt a győzelemre. Még mindig azon rágódok egyébként, hogy közepest vagy jót adjak a grafikára. Martin, miért nincs olyan "közepesnél jobb, de a jónál gyengébb", meg "majdnem kiváló, de inkább csak jó fölé" opció az értékelőben? Nem kell válaszolni atyám, költői kérdés volt csupán. **(Pedig már itt volt a válasz a nyelvemen. Martin)**

Dzson





ROBOT WARLORDS

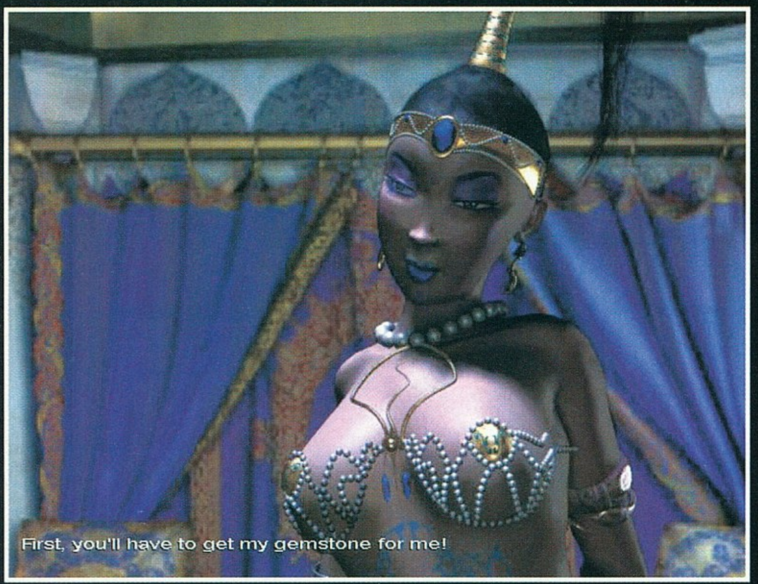
MIDAS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (213KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A STRATÉGIA RÉSZE KELLEMES
× GRAFIKA, GRAFIKA, GRAFIKA

7.5 pont



ITT A KOPONYA, HOL A KOPONYA?

Trentark, a Koponya keresésének első napja.
A forró nyári este Silver a Mágia Tornyában várta fontos látogatóit. Amikor már mindenki ott volt, a varázsló is elhelyezkedett székében, a Mesterrel szemben. Immáron fél év telt el azóta, hogy megnyitotta az első térkapukat, és azóta már többször is járt odaát, hogy felderítse a világok helyzetét. A Mester pedig fontos hódító expedíciókat indított a már feltérképezett földekre, hogy uralma alá hajtsa az ott élők fejét. Az ezüstmágus ezzel ugyan nem értett egyet, de mindenben az uralkodó segítségére volt. Az elmúlt nap új felfedezése volt, azonban most nem üres kézzel jött vissza, egy követet is magával hozott, aki kész volt felajánlani szolgálatait, egy komoly segítségért cserében. A varázsló azért hívta össze a Tanácsot, hogy ismertesse a tényállásokat. Amikor már mindenki elhallgatott, elérkezettnek látta az időt, hogy beszélni kezdjen. "Mint tudjuk, rengeteg világ van a kapuk mögött, és ezek közül ismét felfedeztem egyet. Az ott lakók Atlantidáknak nevezik magukat. Történelmük nagyon régi, és izgalmas. Régesrégen egy idegen hatalom ajándékot adott nekik, egy kockát. A kocka különleges hatalommal bír, magában rejti a világ pozitív, és negatív erőinek összességét, és az ezzel járó tudást. A nép, mely használta, hatalmas fejlődésen esett keresztül. Mind technikailag, mind mentalitásban magasan megelőzte az ismert civilizációkat, azonban köztük is voltak olyanok, akik éheztek az erőre, hogy megszerezzék a hatalmat népük felett. A kocka ereje ketté lett osztva, és a gonosz oldala egy koponyába lett zárva, amit egy kisebb csoport rejtett el a világ szeme elől, így biztonságban tudva a rossz szellemeket. Az őrzők sokáig tartogatták titkukat, de mivel minden titok kitudódik egyszer, az erő elszabadult. Kisebb háborúk, intrikák, és megpróbáltatások után a Koponya újra elsüllyedt a feledés homályába, de nemrég valaki kiásta az ereklyét, és megérezte a belőle áradó tudást, ami rosszindulatúvá, és törtővé tette áldozatát. Még nem jött ugyan rá, hogy hogyan lehet fegyverként felhasználni a fejet, de az idő gyorsan telik, és már nincs sok hátra a megvilágosodásig. Az Atlantidák a segítségünket kérik, és hajlandóak ellenszolgáltatásként behódolni Mesterünknek. Rettegnek, és várnak minket, mert ha mi nem állítjuk meg a gonosz hatalmat, az egész világuk veszélybe kerül. Én ugyan nem értek egyet a hódításokkal..." A Mester itt félbeszakította a mágust, mennydörgéshez hasonlítható hangja végigzúgott a termen. "Ez nem a te..." Silver lehajtotta fejét, és legyintett, miközben halkan megjegyezte: "Nem az én dolgom... Tudom. Rashyrk tábornok feladata a hadviselés, de én a diplomáciára esküdtem régen. Mindegy, ez nem lényeg. A döntés viszont sürgős, nem várhatunk vele." Az egyik vezető emelkedett szóra a halk szavak után. "Ez egy nagyon izgalmas történet volt, de honnan tudjuk, mi igaz belőle? Én nem engedem az embereimet egy idegen világba holmi mesék, és mítoszok alapján." A varázsló elmosolyodott, és a földhöz koccintotta botját, mialatt elmondta a szükséges szavakat. A Tanács hirtelen a mágus börtönében találta magát, ahova az idegen létformákat szokta zárni felderítő utjai után. A legelső rács mögött egy kristályos delfin lebegett. Az ezüstmágus csak annyit mondott: "Íme a mese, és a mítosz egyik főszereplője... Most pedig várom a döntéseket!" A Tanács minden tagja igennel válaszolt pár perc múlva, és rövidesen az egyik legjobb harcosuk indult meg az idegen világba. A Tanács Silver gömbjén keresztül figyelte az utazó katona lelkét, aki hamarosan egy női testben kelt életre. A fiatal lány végignézett magán, majd a sivatagon, ahova került, és megindult arra, amerre a célpont barlangnak kellene lennie. A küldetés nehéz volt, de nem lehetetlen, és a varázsló biztos volt benne, hogy a küldött sikerrel jár. Tornyának rejtett helyszínein suhant át, hogy egy olyan problémával foglalkozzon, ami úgy érezte, sokkal nagyobb figyelmet igényel...



VISSZATÉRÉS ATLANTISZBA

A program egy sikeres PC-s sorozat harmadik része, ami végre átkerült a konzolok világába is. A sztori, mint ahogy azt elmeséltem, egy koponya keresése körül bonyolódik, és a hősnő irányítása lesz a feladatunk a sivatagtól indulva, Egyiptomon, a kőkorszakon át, egészen a mesés keletig. Kár, hogy a korábbi részek nem jelentek meg idáig valamelyik géptípusra, mert akkor jobban össze tudnánk tenni magunkban a megismert történetet. A stílus egyébként klasszikus kalandjáték, méghozzá azzal a bizonyos "point&click" rendszerrel, ami elég ritka manapság, a konzolokon pedig csodaszámba megy egy-egy ilyen program megjelenése. A fejlesztő az a bizonyos CRYO, amiről már többször olvashattátok, milyen minőségi grafikusok dolgoznak náluk, de idáig még nem nagyon arattak nagy sikert, ami a rossz játszhatóságnak volt betudható legtöbbször. A Francia illetőségű csapat azonban soha nem adja fel, és ez valahol tiszteletreméltó, főleg akkor, hogyha ilyen alkotásokat tálalnak elénk, mint az Atlantisz. Gondolom a műfajt nem kell nagyon bemutatnom, hiszen azért PS-re ott volt a Dracula, ami egy igazán ígéretes próbálkozás volt, szintén franciáktól. A stílus ellenzői ál-





talában azzal érvelnek, hogy ezek a játékok unalmasak, és nem történik bennük semmi. Nos, szerintem ez nem igaz, csak a hangulatnak kell átadni magunkat, és máris sokkal érdekesebb a dolog. Némi angoltudás, és intelligencia (A logikai feladatok megoldására...) kell csak, valamint szabadidő. Az eredmény megéri az odafigyelést, mert nagy élményekkel lehetünk gazdagabbak. A mai rohanó világban különösen örvendeztető, hogy valakik még látnak ebben fantáziát, és nem csak az öldöklésre, és a tömény akcióra helyezik a hangsúlyt. Nekem ez bejön, és azért is örülök ennek a tesztnek, mert már kezdtem félni, hogy beskatulyázva leszek olvasóink által az akció, és horror játékok világába. Visszatérve a játékmenetre... Belső nézetből látjuk az elénk táruló világot, méghozzá úgy, mintha valami gömbből néznénk ki. A képernyőn látható egy kis ikon, amit használhatunk továbbhaladáskor, illetve egy-egy tárgy elrakásakor, felhasználásakor. Amikor összefutunk valakivel, beszélgethetünk az illetővel, és így fontos információkra tehetünk szert, amik segítenek a haladásban. Érdemes beszélgetőpartnereinkkel minden témára kitérni, mert van, hogy egyetlen kérdésen múlik a jövőnk. Sokszor logikai feladatokba botlunk, amik rendesen megmozgatják az agytekervényeinket, ezzel elűzve az unalom legkisebb jelét is. El sem tudjátok képzelni, mekkora érzés az, amikor ott állsz egy feladvány előtt, már a hajadat kezdenéd tépni, és akkor hirtelen bekattan valami a fejedben, és majdnem felordítasz örömödben a megfejtéssel, ami mindvégig ott volt az orrod előtt, csak te nem vetted észre. Erről szól ez a műfaj, és nekem nagyon bejön ez a dolog. Remélem másnak is felkeltem az érdeklődését, hogy ne csak a kezeinket használjuk szórakozás közben, hanem az agyunkat is.



AZ IRÁNYÍTÁS, ÉS A LEHETŐSÉGEK

Tehát, láthatod a körülötted lévő terepet, és teljes körben megfordulhatsz a helyeden. Az irányítás az iránynyilak, és a bal analóg kar segítségével zajlik. Egy pont jelzi, hogy merre nézel. Amikor valami használhatóra pillantasz, egy kör jelenik meg rajta, és ilyenkor az X lenyomásával (Ez a mindenes, akciógomb...) veheted fel a tárgyat. Egy ikon ugyanígy jelzi a bejárható utakat is, és a beszélgetőpartnereidet is. Szinte mindig csak az X van használatban, kivéve akkor, amikor valamit elő kell venned az eszköztáradból. Ez utóbbit úgy nyithatod meg, hogy a Kört veszed igénybe. A képernyő alján megjelenik egy csík a nálad található tárgyak listájával, ezek közt válogathatsz az akciógombbal. Amikor Háromszöget nyomsz, megjelenik egy kis menü, itt láthatod a lehetőségek listáját. Pár opció is van, régi állásokat tölthetsz be, és menthetsz is, méghozzá több ponton is, így többen is játszhattok egy mentéssel, úgy, hogy nem törlitek le közben a másik féltve őrzött állását. Mint említettem, fontos, hogy mindenkivel beszélj, és ez tényleg csak neked lesz jó, mert lényegesek az apróbb információk is. Mindig nézz jól körbe, ugyanis néha elég lehetetlen helyeken rejtettek el dolgokat a fejlesztők, és ha nem figyelsz, órákig is bolyonghatsz egyetlenegy tárgy kihagyása miatt.



EGY GYÖNYÖRŰ UTAZÁS

Hát, nekem nagyon bejön ez a stílus. Ámuldoztam a gyönyörű helyszíneken, az andalító zenéken, és a különleges hangulaton. Annyi a bajom, hogy még így is tele van hibákkal a program. Az egyik, hogy a történet elég egyszerű lett a harmadik részben. Jön a csúnya bácsi, és meg akarja szerezni a hatalmat. Ezt már ismerem valahonnan. De vajon honnan? :-) Nem is tudom, na de mindegy. A sztori ilyen klisékkel indul, de azért a későbbiekben lesz pár meglepetés, mondjuk nem túl hatalmasak. Úgy látszik, a trilógia végére kicsit megfáradtak a fejlesztők, és nem bírtak kitalálni annyi újdonságot. Ezért a történetvezetés középszerű, de nem felejthető. Ami szintén csípte a szemem, az pár grafikai megoldás. A tájak nagyon-nagyon szépek, néha azonban kicsit pixelesek. A párbeszédek alatt lélegzetállítóan gyönyörűen vannak kidolgozva a karakterek. A mimika zseniális, és a szájuk is úgy mozog, ahogy a szöveg miatt kellene. De ez CSAK a társalgások alatt van így. Amikor terepen vagy, és meglátsz egy szereplőt, akihez oda lehet menni társalogni, akkor az illető igen csúnya, és nagyon pixeles. Ezt nem tudom, hogy hogyan lehetett figyelmen kívül hagyni, hiszen szinte kiszúrja az ember szemét. A játszhatósággal kevés gond van, egyedül az problémás, amikor több út van előttünk. Ilyenkor nem mindig tudjuk, honnan jöttünk, és merre kell mennünk, így néha bezavarodunk kicsit. Morr-morr. Na, még egy kicsit morgolódom, aztán befejezem a negatívumok felsorolását. Felháborítóan rövid a játék... Amikor már mindent tud az ember, egy-két óra alatt végig tud futni rajta, és utána már semmi új nem várja. Ezt megint csak nem értem... Nem volt elég idejük a program megalkotására, vagy mi van most? Hát, ez van. Egy kicsit zavart még, hogy az elején alig van fejtörő, folyamatosan haladunk előre, a vége felé viszont ránk zúdítanak egy csomót, az egyik megoldása után már következik is a másik. Ez sem egy jó ötlet. Ezeken a problémákon kívül azonban minden rendben van. A hangulat zseniális, minden helynek megvannak a sajátossága, és ezek emelik a kalandozás érzését. Nekem leginkább Egyiptom, és a kőkorszak érintetlen vidékei tetszettek. A zene nagyon jó, nyugtat, és ellazít, hogy átérezhesd az adott kor, és hely érzéseit. Mivel én már vagy három hete az új System Of A Down albumot hallgatom, kellemes kikapcsolódást jelentett ez a stílus. Az a legjobb benne, hogy még a korhatárokkal sem kell foglalkozniuk a mindenre figyelmes szülőknek, ugyanis erőszak szinte alig, vér pedig egyáltalán nem található a programban. Amennyiben a gyerek angolul tanul, még jól is jöhet ez a kalandjáték, mert gyakorlásnak is remekül megteszi. Összességében rendben van a dolog, és nagyon tudom ajánlani annak, akit érdekel. Téged is vár Atlantisz világa...

U.I.: Szeretném megköszönni barátnőmnek a hatalmas segítséget, amit a végigjátszás során nyújtott. Nélküle nem biztos, hogy minden olyan könnyű lett volna, mint amilyen így lett.

Trentark, a Koponya megtalálása után.

Silver végigvezette a titkos alagutakon a Mestert, aki nagyon elégedett volt az elmúlt napok eseményeivel, hiszen megoldottak egy problémát, és közben megszereztek egy új világot is. Egy dolog azonban nagyon zavarta az uralkodót, méghozzá a mágus viselkedése. Feszült, ingerlékeny, és ideges volt az utóbbi időben, egészen pontosan azóta, hogy visszajött a Hét Penge Birodalmából. Valamit titkolt a varázsló, és ez nem tetszett neki. Elmélkedése közben észre sem vette, hogy megálltak, és egy mágiával védett cella áll előttük. Az ezüstmágus megköszörülte a torkát, és elhúzta az ablakot elzáró táblát. "Ezzel a lénnyel az egyik utazásom során találkoztam, de nem csak ő volt AZON a helyen, hanem rengeteg másik is. Nagyon veszélyesek, és az ott élő emberek rettegnek tőlük..." Kisebb szünetet tartott, amíg a Mester összeszűkült szemekkel végigmérte a sötét cellában dühöngő hatalmas, feketetestű lényt. Emberszabású volt, de jóval magasabb. A feje kicsit tarajos, a koponyája hosszúkás. Szájából egy második állkapocs tört elő időnként, miközben a fogoly hangosan sziszegett, és a fejét lengette. A szobát belepte valami furcsa, átlátszó váladék. Az uralkodó rémülten hátrált hátra, miközben a varázsló befejezte a mondatot: "...úgy nevezik, idegen.". A Mester ránézett régi barátjára, és azt sziszegte neki: "Zárd be a kaput, és pusztítsd el ezt a világot...". A mágus lehajtotta a fejét, és úgy suttogott... "Van egy kis gond..." Pár perc múlva a Mester a trónterem felé igyekezett, hogy összehívja a Rendkívüli Bizottságot. Ahogy végigrohant a folyosókon, végig a mágus utolsó szavai visszhangzottak a fejében... "...azt hiszem, az idegenek ide tartanak." ...aznap éjjel a Trentark világát körülölelő sötétség áthatolhatatlanabb volt, mint valaha. Minden létező erő megkezdte működését a közös cél érdekében.

Böjtös Gábor





ATLANTIS 3
THE NEW WORLD

CYRO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (328KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ RITKA STÍLUS, REMEK HANGULAT, ZENE, ÉS GYÖNYÖRŰ TÁJAK
× FELHÁBORÍTÓAN RÖVID, A GRAFIKA, A JÁTSZHATÓSÁG NÉHOL GYENGE

8 pont



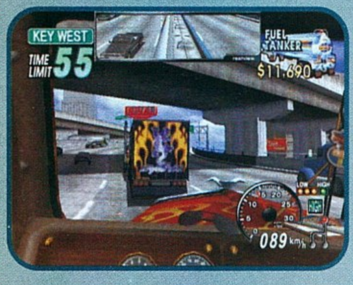
PLAYSTATION 2 LELTÁR

18 WHEELER

A 18 Wheeler American Pro Truckers-t még én teszteltem anno Dreamcaston is, mióta viszont a SEGA átment multiplatform játékgyártóba, igen gyakran összefuthatunk SEGA játékokkal is a Playstation (és egyéb) gépeken is. Számomra tehát nem volt ismeretlen a program, úgyhogy néhány perc játék után már szomorúan vehettem tudomásul, hogy a legkisebb változtatások nélkül került átírásra a játék. A cuccban kamionokat kell vezetnünk egyik amerikai nagyvárosból a másikba, mindezt persze időre, mivelhogy eredetileg ez egy játéktermi automata, és onnan került az otthoni konzolokra. Az egyedüli különbséget is mindössze itt vettem észre, ugyanis a PS2 változatban mintha egy kicsit szigorúbb lenne az óra bácsi, amit Dreamcast-en simán átvittem elsőre, az most csak többszöri próbálkozás után sikerült. Egyébként minden más megegyezik, a négyféle választható szereplő és az a pár pálya is, amin végigdüböröghetünk A hangsúly itt a pár darabon van, mert hiába az állat grafika és a hangulat, ha csakúgy mint a DC változatban, ebben is



mindössze néhány pályán és ezek elágazásain mehetünk. Ez volt már korábban is a bajom az anyaggal, érthetőbben hogy nagyon rövid. Az Arcade módón kívül van még, Score Attack és többjátékos lehetőség is, meg egy ügyességi feladatokat tartalmazó (Parking). Ebben különböző beállításokat, tolatásokat, parkolásokat kell időre megcsinálni. Hiányzik viszont a Dreamcaston megtalálható Internetes játék. Mindent mérlegelve, a már Dreamcaston is a jó kategóriába tartozó játékot, nehéz lett volna elrontva átírni PS2-re, viszont az egyetlen hibáját (túl rövid) is sikerült áthozni. Jó szórakozás ez, csak nem tart sokáig.



7 pont

ESPN WINTER GAMES SNOWBOARDING 2002

Extrém sportokból PS2-ön annyi van már, mint a szemét. Csak hódeszkás játékból fel tudnék sorolni 6-7 fajtát, és gördeszkás anyagból is van már egy pár, valahogy mintha a kiadók rákattantak volna ezekre a stuffokra. Igaz Amerikában ezeknek elég nagy keletjük van. Az X-Games hódeszkás cucca is onnan érkezett meg szerkesztőségünkbe. Egyelőre úgy tűnik a snowboardos progik között az SSX sorozat a király, mert ez az új game is csak akkor nyerő, ha más hódeszkás cuccal még nem nyomultál és nincs viszonyítási alapod. Az X-Games Winter 2002 is az elődök által kitaposott ösvényt követi, dögös intró, aztán egy igen szerény menürendszer, amiben két főbb játékmód található. Lehet az X-Games "arcade" módot választani, ami 4 opciót takar, és a Snowboarder pontot is kérheted, ahol versenyzőt kell kreálnod magadnak (név, adatok, test(!) – ez egyfajta "karrier" mód). A pályák jók, nagyméretű helyszínek és karakterek, meg minden, ami egy ilyen játékba kell – de az a helyzet, hogy a snowboardos stuffokat nem is nagyon szokták elrontani... Mondjuk ebben a stuffban a figuráknak talán a szokásosnál még szebb a grafikája, viszont a táj elég sivár, néhány fa rajza meg egyenesen botrányos. (El-



őször kőoszlopoknak néztem őket!) Bajom leginkább a sebességgel volt. Nem boardozom az életben, így nem tudom, hogy milyen lehet igazából, de ennél a gyorsaságnál már PS1-en is csináltak jobbat, méghozzá az "ősöreg" Cool Boarders sorozatban! Elég fáradtak a palik, öregurasak a trükkök, majdnem elszundikáltam, amíg egyik ugratótól elértem a másikig a lesiklás során... Ja, hát a legkeményebb dologról meg majdnem elfelejtettem szólni: iszonyú poligonhibák vannak a programban: átlógások, takarások, "besüppedések" – és azt hiszem, hogy ez nem a tesztverzió hibája!

Ami nálam vitte a pálmát, az a zene. Dögös, ahogy az az ilyen játékoknál lenni szokott. Mondta is az egyik haver – miközben nézte,



ahogy játszom –, hogy ő inkább hallgatni venné meg ezt a lemezt, ha mondjuk harmadannyiért adnák, mert tizenakárhányezer forint azért egy audio CD-ért elég sok...

6.5 pont

DRAGON RAGE

A 3DO neve leginkább az Army Men sorozattal fonódott egybe. Mostanában viszont mintha szakítottak volna a műanyagfigurás mítosszal, és egy-re másra jelennek meg más stílust képviselő játékaik is. Ilyen a most tesztelésre kerülő Dragon Rage is, ami abba a korba repít minket vissza, amikor a földet és



az embereket még nem a globalizáció, vagy a bolygónk felmelegedése veszélyeztette leginkább, hanem egy rég kipusztult faj a sárkányok. Ezek a lények szépen tizedelték az emberiséget, és más egyéb élőlények csoportjait is, mígnem az orkok megelégelték ezt, és elkezdték kiíratni a sárkányokat. Az elfogott egyedeket elkábítva, egy gyárszerű hatalmas építménybe szállították, majd egy tüzes katlanba dobták, hogy a lángok között végezzék be. Az egyikük azonban még a kivégzése előtt magához tért és kiszabadult. Mi tehát az ő irányítását vesszük majd át, és számtalan küldetésen és harcon át fogunk eljutni a játék végére. Valaki emlékszik még (a Martinon kívül) a Panzer Dragoon elnevezésű SEGA Saturn játékra? Nekem egyből az ugrott be amint az első gyakorló szintre ér-



tem. Ebben is abban is egy-egy sárkányt kell irányítanunk, csak itt nem ül senki a hátunkon. Az irányításról meg a Star Fox jutott eszembe, mert a levegőben különböző mutatványokat csinálhatunk, úgy, mint oldalpörgés, átfordulás, visszafordulás, egy helyben lebegés (R3) stb. Persze mint minden valamire való fantasy játékban, a mi sárkányunk is rendelkezik varázserővel az alap tűzfújáson kívül. Erről jut szembe, hogy a készítők nagyon humánusan automata célzást raktak a játékban, nem kell tehát nagyon a célozgatással bénáznunk a játékban, mert amúgy igen körülményes lenne az ellenfelek levadászása. Szóval repkedünk a 3D-s néha egyhangú néha szép terepen, hallgatjuk a fain zenét, és leverjük, akit kell, közben növekszenek a tulajdonságaink és a varázslataink is erősödnek. Erről szól ez a játék, ami nem kiemelkedő darab, de szódával elmegy. Most akkor ajánljam nektek vagy ne?

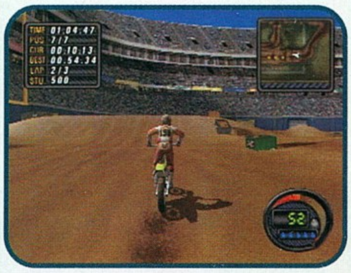
6.5 pont

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WOLRD

Ismét egy olyan játékkal állunk szemben, farkasszemet nézve, aminek bizony már volt előzménye még Playstationön. Az hogy egy motorverseny talpon marad-e vagy megbukik, nem is igazán az irányíthatóságon múlik, hanem inkább a jó játszhatóság dönti el. Mert készíthetnek egy élethű irányítást, ha azzal több újjászületés alatt sem tudjuk a pályán tartani a bringát, viszont egy kevésbé reális kezelhetőség még mindig megengedhető kompromisszum a kellemes játszhatóság irányába. Nagyjából ebbe a kategóriába tartozik a JMSW is. Nem teljesen élethűen dolgozza fel a sportágat, viszont legalább könnyen elsajátítható a kezelése és sikerélményekben sem lesz hi-



ány, legalábbis ami a kezdeteket illeti. Négy különböző játékmód áll voltaképpen rendelkezésünkre (terepen, fedett arénákban, szabadban található nyitott pályákon, és szabad stílusú motorozás, amiben voltaképpen a trükközgetésen van a hangsúly), és ezek lettek különféle köntösökbe öltöztetve, mint például karrier mód, vagy bajnokság. Persze van többjátékos üzemmód is. Grafikailag kellemes az anyag, például a terepversenyeken hatalmas pályákat mozgat a gép, teljesen ricegésmentesen, ami mondjuk elvárható. A hangok is tetszettek, normálisan el lettek találva a motorhangok, se nem túl sivítósak, se nem túl mélyek, pont amilyen kell. Az irányí-



tásról már értekeztem az elején, talán még annyit, hogy néha nagyon irreálisakat lehet ugratni, és mintha az ellenfelek túl robotosan mozognának, ezen még lehetne javítani. Én persze nem fogom minden este elővenni a játékot, de ha szereted a sorozatot PS-en vagy csak a motokrosszt favorizálod, nyugodtan beruházhatsz.

7.5 pont



LEGENDS OF WRESTLING

Emlékszem, hogy kiskoromban mennyire fel tudtam idegesíteni a körülöttem lévőket, ha épp pankráció ment valamelyik csatornán. Mert ugye Európában mindenki szidja ezeket a látványbunyós tagokat, én meg direkt váltig állítottam, hogy ez igazi bunyó, mert lehet látni, ahogy fáj nekik, stb. Ezt egy ideig elviselték a családtagok, aztán végül valamelyikük mindig bedurrant az agya. Egyébként ez



a wrestlinges dolog tényleg megosztja az európai embereket, mert a nagy többség ugye utálja ezt az egész felhajtást, ami körülötte van (ellenben az amerikaiakkal), egy bizonyos réteg pedig imádja, és beszerzi a témát feldolgozó játékokat. Ebben a hónapban úgy esett, hogy két pankráció is bekerült a PS2-es leltárba, nézzük melyik, mit tud felmutatni. Az LOW 42 valódi pankrátor kapott helyett, és ezen kívül még 6 saját magunk által tervezett embert is kimenthetünk a kártyára. (Sőt az elvetemültek akár még Hulk Hogan-t is kicsit átmaszkírozhatják.) A program mondjuk egy Tekkenhez szokott szervezetnek nagyon lassúnak és vontatottnak fog tűnni, mint ahogy az mindig is lenni szokott egy ilyen cucc esetében. Tehát LOW erősen csak ehhez szokott



egyéneknek ajánlható. Megtalálható itt az összes játékmód (1-4 játékos, karrier, bajnokság stb.). A bunyók egyébként tényleg lassúak, ezt próbálja meg kompenzálni, a rengeteg dobás, törés, fogás, és minden, ami a valódi pankrációban megtalálható. Nagy segítség a képernyő felső sarkán megjelenő ikonok, ilyenkor érdemes a kijelzett gombot megnyomni a joy-on. Nekem egedül a grafika nem tetszett. Sem a közönség nem volt elég meggyőző, sem a szereplők nem voltak eléggé részletesen kidolgozva. Ettől függetlenül még élvezhető a csonttörő mutatványok tömkelege, csak akkor még egy kicsit jobb lett volna az összkép.

7 pont

TOP GUN: COMBAT ZONE

Az ember azt hinné, hogy a kiadók végre elkezdik erőltetni PS2-ön azokat a játékokat, amik számára a gyenge hardverből adódóan nem lehetett megfelelő platform a régi PS. Ezek közé tartoztak a repülőgép-szimulátorok is. Ez PC-ken már régóta egy nagyon közkedvelt játékstílus, és rengeteg igényes és élethű szimuláció látott már napvilágot. Sajnos a Playstation felett eljárt az idő és néhány játékot leszámítva a levegő szerelemesei bizony nem turkálhattak a bőség szarujában. Ellenben nézzük meg a Dreamcast kínálatot, igen tetemes mennyiségű repülős játékot találhatunk benne. Persze ez még változhat a közeljövőben, és akár tíz repszim is jöhet a jövő hónapban. Majd meglátjuk. Most viszont itt van a Top Gun: Combat Zone, ami az Ace Combat 4 végigjátszása utáni űrt próbálja meg betölteni. Ami nekem egyáltalán nem tetszett a játékban (rögtön az után, hogy szinte sosem tudtam teljesíteni még a legkönnyebb küldetéseket, hiába, anyámék



nem repülőgép pilótának készítettek anno), hogy nem jön le a képernyőről a sebesség. Én nem így képzelek el egy ilyen szimulátort, hanem sokkal gyorsabbnak. Jó tudom, repültem már, és fentről tényleg ilyen lassúnak tűnik minden, de akkor is... A másik, hogy a fordulásoknál és forgásoknál nem azt érezni, hogy a gép forog, hanem mintha a kifeszített hátteret forgatná a gép, számomra ez is egy kicsit illúzióromboló volt. Ezt leszámítva, van itt mindenféle küldetés, meg akadémia mód, amin belül elsajátíthatjuk az irányítást, aki ebben otthon van az játszhat is rögtön (Quick Start). Az alap Tomcaten kívül, megnyitható egy csomó repzi, csak legyen aki győzi csillagosra teljesíteni a

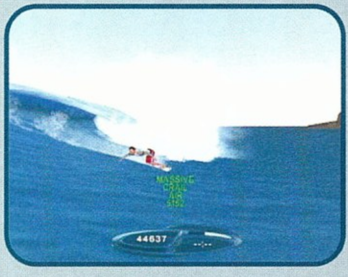


pályákat. Nekem nehéz volt a játék, aztán lehet hogy ti simán megbirkóztok vele.

6 pont

SUNNY GARCIA SURFING

Nem is olyan rég nekem volt balszerencsém néhány Playstationös szörfdeszkás és vitorlás programot tesztelni,



szintén itt s leltár oldalain. Akik nem olvasták volna (ilyesmiről még csak hallani sem szeretnék!), azoknak mondanám el, hogy a kivitelezésük és megvalósításuk is kritikán aluli volt. Így aztán nem sok reményt fűztem PS2-őn sem egy szörfjátéknak, bár abban azért bíztam, hogy annyira nem lesz gány munka, mint az elődei. Sunny Garcia valószínűleg egy híres sörfőző...akarom mondani egy szörfőző (hehe, milyen poénos gyerek vagyok), ha már a nevével akarják eladni a stuffot. Nálunk annyira nem divatos e sportág, hogy tudjam ki is ő valójában, de talán nem is számít. Grafikailag ez sem egy nagy szám, lévén csak a tengert és azt az

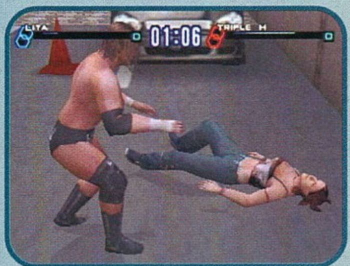


egy szem sportembert látjuk a képernyőn. Sehol egy gyilkos cápa, vagy egy hatalmas tintahal, ami elől menekülhetnénk...ja bocs. Persze a víz effektus meg a hullámok valamivel szebben kidolgozottak, de még így is elmarad sok hasonló, mondjuk jet ski-s játékétól. Ami viszont egy nagy pozitívum volt, hogy szinte már az első pár alkalommal sikerült meglovagolni a hullámokat, azaz nem olyan körülményes az irányítás mint a PS-es kistestvérekén. Az emberünk szép nagy, jól animált, főleg amikor sikerül neki felállni...a deszkára. Van számtalan játékmód, karrier meg hasonlók, különféle élő szereplők és a finnyásak még a deszkák közül is szelektálhatnak. Már megszokott módon a kérdőjeles opciók csak később jönnek be. Ez idáig a legjobb hullámlovas játék amivel találkoztam, de még sem kötött le hosszabb ideig, bár ez ízlés dolga. Szörfözni akarsz? Szerezd meg.

7 pont

WWF SMACKDOWN

Mint mondottam volt ebben a hónapban két wrestling játék is bekerült a leltárba, közülük ezzel játszottam másodszorra, és bizony az első perctől kezdve szembetűnő volt a minőségbeli különbség. Hogy másképp mondjam a képzeletbeli mérleg nem is kicsit eme produktum felé lendült ki. Egyszerűen mindenben felülmúlta vetélytársát! Kezdjük ott, hogy jóval szerteágazóbb a menüje, ami magában foglalja, hogy legalább ötször több játékmóddal rendelkezésünkre. Ez a negyed oldal talán kevés is lene ha mindent fel szeretném sorolni, de



a sima egyjátékoson keresztül, a karrier, bajnokságtól kezdve a négyjátékos mód, a különböző súlycsoportokon és területi bajnokságokon át minden megvan, plusz még egy csomó érdekesség vagy eltérő szabályformák szerint is küzdhetünk. Ebben a játékban is megtalálhatjuk a játékos-készítési opciót, akivel aztán megpályázhatjuk a bajnoki címet - ez szintén egy külön játékmód. Itt is rengeteg valódi "sportolót" kipróbálhatunk, és itt el lehet felejteni a nosztalgiát, a legújabb arcok közül válogathatunk, akár egyszerre hatan is lehetnek a ringben! Vagy a ringen kívül ha a helyzet úgy kívánja, mert a küzdőtér mellett is gyepálhatjuk egymást, igaz csak korlátozott ideig. A sikeres szereplésekért pedig egy rakat cucc behozható. A grafika szerintem majdnem első osztályú, elég ha csak a hatalmas dudákkal megáldott női pankrátorokra vetjük igéző szemeinket. Az akció kifejezetten gyors, és brutális, egymillióféle mozgást, fogást ,törést, ütést hajthatunk végre, ha már profin belejötünk az irányításba. Látványilag egyedül a sprite közönség zavart, de ez most megbocsátható. Azt még külön kiemelném, hogy többek közt a Limp Bizkit is hallható a korong zenei részén. Ahogy a sorozat előző részei is arattak a PS-en, úgy most az újonnan sem kell szégyenkeznie, műfajában a legjobb.



Csipi M Lee

9 pont

Kicsit úgy jártam ebben a hónapban, mint a II. Világháború idején a szovjet fejlesztőmérnökök. Amikor a németek megtámadták a Szovjetuniót, a kommunista nagyhatalomnak sürgősen szüksége volt technikailag fejlett tankokra, hogy megállítsák az előre törő nácikat. Mivel Sztálinról köztudott, hogy nem volt egy türelmes ember, pláne ebben a szorult háborús helyzetben, ezért úgy serkentette mérnökeit jobb munkára, hogy a fejükhöz egy puskacsövet nyomatott. És hát ugye az emberi természet olyan, hogy kényszer hatására, főleg hogyha az életének elvesztésével fenyegetik, csodákra képes. Ebben a stresszhelyzetben aztán nagyon hamar, néha alig pár nap alatt, olyan fegyvereket kísérleteztek ki a szovjet erők, melyek végül megállásra késztették a német hadigépezetet, sőt hosszú távon még a háború is eldőlt ennek okán. És, hogy miért kerültem én is hasonló helyzetbe? Nos, még nem fordult velem elő, hogy majdnem az összes cikkemet egyetlen egy hétvégén kell megírnom! Igaz, hogy Martin nem hasonlítható Sztálinhoz és fegyvercsővel sem kényszerített gyorsabb és jobb munkára, de a kirúgás gondolata elég serkentően hatott ahhoz, hogy ilyen relatíve rövid idő alatt végezzek e havi munkámmal. A színes oldalas cikkek közül a Jade Cocoon 2-őt hagytam utoljára. Pontosan két éve teszteltem le az első részt. Aki játszott vele bizonyára tudja, hogy egy igazán eredeti, mesébe illő stuffról van szó. Az egész játékra jellemző volt, hogy egy olyan hangulatos képi és zenei világot teremtettek benne, mely kiemelkedik a hagyományos RPG-k közül. A színek és grafikák variálásával, valamint a zenékkel tényleg egy olyan hangulati világot hoztak létre, melyre csak kevesen voltak képesek a világban. Mindezt ötvözték egy filozofikus gondolatokkal átszőtt történettel, így teljesen egyedivé varázsolták a játékot. A harc is kidolgozott és ötletes volt, hisz szörnyeket foglyul ejtve és azokat használva kellett a játékban küzdenünk. Talán különlegessége és egyedisége miatt nem lett a JC olyan sikeres, mint az elvárható volna, legalábbis errefelé. A japánok jobban rákaptak a dologra, mert elkészült a második rész is és szerencsére az angol fordításról sem feledkeztek meg. Az első rész kiemelkedő érdeme volt, hogy maximálisan kihasználta a PS grafikai tudását, így kíváncsi voltam mit fog nyújtani a JC2. Azt, amit elvártam. Elképesztő a grafika. De nem csak a kidolgozottság vagy a minőség tekintetében. A színek az árnyalatok kombinálásával, az illusztrációkkal és a rajzokkal, olyan mesés képi világ tárul fel előttünk, melyhez foghatót csak az első részben láthattunk, de ez még annál vagy hússzor jobb. A Grandia II már próbálkozott hasonló kissé művésziesebb beütéssel, főleg a rajzok tekintetében, de a Jade Cocoonban ez sokkal magasabb szintre van fejlesztve. A legcsodálatosabb festők munkájához hasonlítható a Jade Cocoon 2. Mintha egy élő mozgó festményt látnánk és játszanánk! Csak GameCube-on lehetett látni ehhez hasonlót. Mindenhol lekerekített szereplők, gömbölyded alakok fedezhetők fel. Nyoma sincs poligon éleknek, anti-aliasing problémának, vagy 2D-s lapfáknak. A teljes 3D-ben megalkotott színes környezetnek és a PS2-n eddig soha nem látott mennyiségű poligon számnak köszönhetően az egész alkotás grafikailag a legjobb, amit én eddig a gépen láttam. A Genki művészet szintjére fejlesztette a grafikát, ráadásul a manga stílusban megrajzolt szereplők is gyönyörűek lettek.







A TÖRTÉNET

A JC2 teljes mértékben az első folytatása, még ha csak nagyvonalakban követi is az első cselekményét. Én is csak nagyjából ismertetném a lényeget, mert hasonlóan az első epizódhoz ennek is kissé elvont filozofikus sztorija van. Több évszázad telt el azóta, hogy az első részben Levant győzedelmeskedett a szörnyek ellen, akik megszállták a faluját. Azóta sok minden történt, de a legfontosabb, hogy a Nagi emberek eltűntek. Egyedül az előző rész főszereplője Levant maradt meg. A régi tradíciók megváltoztak és a Cocoon Masterek sem léteznek már. A helyüket felváltották a BeastHunterek, ők azért vannak, hogy a gonosz szörnyek ellen küzdjenek. A JC2 főszereplője Kahu, aki Cocoon Master akar lenni. Ennek a nemes cél teljesülése érdekében, meglátogatja a központi templomot, ahol Levant a főnök. Mivel a Cocoon Master nem lehet, úgy gondolja akkor BeastHunter lesz. Ebben lesz nekünk nagy szerepünk, hisz Kahu-t irányítva ki kell magunkat képezni erős és bátor BeastHunterré, aki majd legyőzheti a szörnyek hadát és a világon a legjobb lesz. Ehhez azonban be kell járnunk a négy Wormhole Forest-et (amik ugye tele vannak szörnyekkel) és le kell tudnunk győzni a mindegyikükben felelhető főellenségeket. A sztori olyan, mint maga a játék, azaz meseszerű. Éppen ezért könnyed, ám mégis kellően összetett és komoly. Angol nyelv tudás kimondottan ajánlott a fogyasztásához, különben megfekszi a gyomrod!

Tehát a templomban vagyunk, nézzük milyen helyekre lehet ellátogatnunk a középen látható teleportok segítségével.





THRONE ROOM

Ez itt a legjelentősebb terem, itt találjuk Levantot is. Ami a legfontosabb, hogy innen nyílnak a Wormhole Forest részei. Összesen négy nagyobb erdő van, de az elején még fel kell fedezni gyakorlásképpen egy kisebbet is. Mind a négy erdő a négy elem, azaz a szél, víz, föld, tűz alapján van megalkotva. Az erdők több alrészekből vannak összeállítva. Ahhoz, hogy átmenjünk egyikből a másikba, szükség lesz az úgynevezett Keyspore-ra. Ha ez megvan a pálya végén (amit ugyancsak meg kell találni) megnyílik a kijárat a következő szintre. A nagyobb szintek legvégén (általában minden negyedik után) egy főellenséget kell leverni (ezekből egy erdőben több is van) és ha ezzel is végeztünk, mehetünk a következő szintre. Egy erdő több nagyobb és rengeteg kisebb szintből áll. Sőt vannak titkos rejtett részek is! Az erdőkben sok barátot és ellenséget fogunk találni, a lényeg, hogy mindent kutassatok át. A kis térkép sokat segít, ha maradt rajta felfedezetlen terület, akkor járjátok be és verjétek le az összes ellenfelet! Egyébként a négy erdő bejártával még nem ér véget a játék, hisz a Throne Roomban ott van a Kaya Gate, amit csak később lehet kinyitni. Visszatérve az erdőkre, mindegyikben menjetek be a gömbölyded alakú növényekbe, ezekbe lesz (sok hasznos tárgy mellett) a Keyspore is. Csak vizsgáld meg a fénylő növényt és az felböfögi neked a cuccot. Lesznek még más







DOKTOR ÚR, MILYEN AZ ÚJSZÜLÖTT? SZÖRNYŰ!

növények is, ahol egyesíthetjük a tárgyainkat, így jobb hasznosabb dolgokat nyerhetünk kis befektetés árán, de említhetném azt is ahol begyógyulunk. Bármikor elhagyhatjuk az erdőket (Go to Temple), de akkor nem térhetünk vissza az eredeti helyszínre, hanem kezdhetjük az egészet elölről - még szerencse, hogy a felfedezett térkép megmarad.



ROOM OF LIFE

Az erdőkben folyamatosan szerezhetünk tojásokat és Divine Beasteket. Ezeket itt lehet kikölteni, illetve harcba állítani. Úgy, mint az első résznél, itt is szörnyekkel kell harcokat vívni, de itt teljesen más rendszerben. Ha vannak tojásaid vagy kalmáid, beszélj a nővel és már válogathatsz a menüpontok közül. Az első a Hatch Eggs, ezzel kikelthetjük a megtalált tojásainkat. Bevallom kicsit Pokemonosra sikeredtek a szörnyek, de ez szerintem nem baj, később úgy is komolyabb vadakat is fel lehet venni. A második a Merge Beasts. Az erdőkben lesznek szörnyek melyeket legyőzve bekerülnek a menünkbe. Itt a Merge Beast opcióval eladhatjuk ezeket és növelhetjük a Reputationt. Később majd ennél a menünél lehet fejleszteni a szörnyeinket. A Beast Kenelel több mindent tehetünk a vadjainkkal. A Checkkel megnézhetjük, de ez nem is annyira fontos. Sokkal érdekesebb, hogy a Dropoff-fal letehetjük őket, ez akkor jó ha már olyan sok van, hogy nem férnek el. A Delete-tel törölhetjük őket. A hölgy mellett áll két személy. A bal oldalinál a szörnyekről nézhetünk meg információt a jobb oldalinál pedig nevüket változtathatjuk.





ARENA

Ha már vannak szörnyeink, ideje megismerkednünk a harci rendszer alapjaival is. Ezt az Arenában tehetjük meg. Az erdőkben szabadon mászkálnak az ellenfelek, így mindig láthatjuk, hogy ki merre járkál, nincsenek véletlenszerű meglepetések. A küzdelem a következőképpen zajlik. Kahu körül kör alakban nyolc darab platformot láthatunk. A platformokra lehet állítani a szörnyeket. Két fontos szempontot kell csak figyelembe venni. Az első, hogy Kahu mindig védve legyen! Ha megütik és elfogy az ilyenkor őt körül ölelő pajzs, meghal és vesztettünk. Az erdőben ez nagyon nagy baj, mert meghalni ugyan nem fogunk, de minden cuccunk elveszik. A második szempont, hogy a kör alakban lévő platformoknak három elementális oldala van. A szörnyeket úgy kell elhelyezni, hogy azok a megfelelő oldalon legyenek. Tehát egy tüzes szörnyet nem lehet a vizes oldalra tenni. Illetve lehet, csak nem tud majd támadni. Szépen úgy helyezgessétek el a szörnyeiteket, hogy mindenkinek kihasználjátok a maximális kapacitását. Amikor összecsapásra kerül a sor a következőket tehetjük: mivel mindegyik elementál más-más tulajdonsággal rendelkezik, ezért attól függően, hogy mit akarunk csinálni, különböző szörnyeket kell bevetnünk. Ha támadni akarunk, akkor olyannal tegyük, aminek van ilyen képessége, pld. tüzes szörnnyel. Gyógyításhoz ott vannak a vizesek. Csak mindegyik a megfelelő helyen legyen. A két elemből keresztezett szörnyeket rakhatjuk olyan platformra is, melyek két elem egységéből állnak. Ha cselekedni akarunk valamelyik szörnnyel, egyszerűen csak állítsuk magunk elé az adott beastet és nyomjuk meg az X-et. A Háromszöggel tárgyakat használhatunk vagy menekülhetünk, attól függően melyiket választjuk. Ha egy szörny elér egy bizonyos szintet vagy nagyon sok negatív hatás éri egyszerre (például erősen megsérül, de túl éli), akkor átváltozik és erősebb, strapabíróbb lesz. A történet során később, ha Kahu védelem nélkül maradna és megsérül, akkor átváltozik - egyébként van pajzsunk, ahogy azt mondtam már, arra vigyázzunk nehogy elfogyjon, mert különben végünk. Az átváltozásnál a gonosz énje veszi át az irányítást és ilyenkor vele is nagyokat támadhatunk.

Visszatérve az Arénára, itt különböző bajnokságokon indulhatunk el, de csak akkor, ha van elég Reputationnünk. Az Advencement Testnél lehet bajnokságokat vívni. A BeastHunter Warnál több nehézsúlyúnak ígérkező ellenfelet kell levernünk. A Save BeastAmuletnál elmenthetjük szörnyeinket, így később a főmenüben lehet összecsapásokat rendezni.

KIKINAK&CO.

Ez amolyan információs iroda, sok mindent megtudhatunk a történet háttéreseményeiről. Ezen felül a bal oldali manusnál tárolhatjuk a feleslegessé vált cuccainkat. tudniillik a menünk kapacitása nem végtelen, így gyakran kell hozzá járni pakolni. A jobb oldali ürge már más tészta, nála cuccokat vehetünk és adhatunk el.

LOUNGE

Ez afféle bár, tehát ide gyűlnek a környező helyekről a BeastHunterek. Tőlük is sokat megtudhatunk, de most nem ez a fontos. A kijelzőnél ugyanis munkákat vállalhatunk. Ezek amolyan "keresd meg és hozd el" típusú feladatok, ideálisak, ha pénzre vagy egyéb király cuccokra van szükségünk. Később lesznek olyan munkát is, melyeket csak akkor vállalhatunk, ha a Reputation megfelelően magas.

ÉRTÉKELÉS

A Jade Cocoon 2 egy nagyon kellemes és eredeti játék. A történet megható és elég összetett is. A grafikát a cikk elején halálra dicsértem, nem ismétlem önmagam. Ilyet PS2-őn eddig még nem láthattunk, csak legfeljebb hasonlót. Igaz, hogy a FFX-nek látványosabb varázslatai voltak, de itt mégis minden színesebb, élettel telibb és meseszerűbb. Nem fokozom tovább, ezt mindenkinek meg kell néznie. Hogy valami negatívumot is felhozzak, kicsit egyhangú, az erdők felfedezése. Jó-jó azt elismerem, hogy mindegyik helyen történik valami, mindig találkozunk új szereplőkkel és érdekes dolgokkal, de mégis az egész játékban csak Keyspore-okat és a kijáratokat kell keresgélni az erdőkben. Egy kicsit változatosabb is lehetne a játékmenet, mert így félő, hogy hamar megunható lesz. Bár ez a veszély nem hiszem, hogy fenyegetne, mert a történet és hangulat nagyon ott van a szeren. Utóbbit a mesebeli zenék biztosítják. A számok igazi egyedi hangulatot varázsolnak a JC2-nek. A hangokkal kapcsolatban pozitív dolog, hogy mindenkinek van hangja. Ez tetszik, erről gyakran megfeledkeznek a készítők. Az anyag DVD-n van, így volt hely leszinkronizálni a szöveget. Egyébként a színészek tökéletes átéléssel mondják szövegeiket. Egyszerűen fantasztikus lett a szinkron, talán a legjobb, amit eddig játékban hallottam mindenfajta túlzás nélkül. Mindenkinek megvan a maga stílusa, szóval profi munkára vall a szinkron. Más cég nem szokott ekkora energiát fektetni az angol változatra. Objektív szemszögből megvizsgálva a játékot egyesek azt a konzekvenciát is levonhatják belőle, hogy kisebb gyerekeknek készült, és ez (még mindig tárgyilagos szempontból) talán igaz is. A szörnyek olyanok mintha a Pokemonból léptek volna ki és az egész csöppet könnyűre sikeredett. Viszont ha zavar, hogy kicsit gyerekesebb a játék és ez elriaszt ennek a kitűnő stuffnak a megszerzésétől, akkor hallgasd és fogad meg az alábbi Marcus Aurelius (Kr.u. 121-180) idézetet: "Ha valami külső jelenség bánt, tulajdonképpen nem maga a jelenség nyugtalanít, hanem a róla alkotott ítéleted. Márpedig csak tőled függ, hogy ezt megszüntesd. A dolgokat elfogadni tudni annyi, mint helyesen értelmezni...".

Veres Miki



JADE COCOON 2

UBISOFT/GENKI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (711KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIVÁLÓ GRAFIKA, ÖSSZETETT ÉS KELLŐEN HANGULATOS, JÓ A SZINKRON

× A JÁTÉKMENET KICSIT MONOTON, TALÁN GYEREKES

9 pont



URALOM A GYŰRŰKET!





Sokszor előfordul, hogy egy játék megjelenik Japánban, aztán csak óriási megmagyarázhatatlan késéssel érkezik meg angol változatban – ha egyáltalán megérkezik, mert nem mindig vagyunk olyan szerencsések. Kézenfekvő magyarázat ebben az esetben, hogy sokáig tartott a fordítás elkészítése, de többször ez nem kielégítő. Főleg akkor bosszantó a jelentős késés, ha ezalatt angol nyelvterületen jelennek meg más sokkal színvonalasabb anyagok. Hogy nevesítsük a dolgokat, itt van példának az Eternal Ring című RPG. Ez a stuff már PS2 japán megjelenésekor hozzáférhető volt a játékosok számára. Így majd két évet várni kellett az angol változatra. Pedig nem lenne egy nagyon szörnyű darab. Ha jól tudom, a japán változat négy CD jelent meg, addig az angol már DVD-n terpeszkedik, ez a manapság különös aktualitású játék. Most, hogy kirobbant A Gyűrűk Ura mánia, kicsit jobban meg tudnak érinteni a gyűrűs témájú anyagok. A könyvet is imádom, sőt rajongok érte, a kedvencem egyébként Szméagol-Gollam melynek "kicit fantasztikusz, komisz, ész hihetetlen sztílusza van, bizony ám Drágaszágom"! Persze a nazgulokat is kedvelem. Éppen ezért nekem sok ez a felhajtás, ami a film körül van, szerintem Tolkien nem azért írta a történetét, hogy aztán még a zabpehelyben is Gyűrűk Ura CD legyen és minden egyes hülye terméket ezzel adjanak el. Aztán ott vannak azok az idegesítő baromságok, hogy megveted vagy megnyerheted a Gyűrűket, sőt még az Egy Gyűrűt is. Miért kell ez? Szegény Mester, ha ezt látná! Miért kell minden jó dologból erőszakosan pénzt csinálni! Néha tele van a t*köm, ezzel a mai világgal. Na mindegy ez van, most viszont visszatérnék az Eternal Ringre. A From Softwer illetve a Agetec által fejlesztett program (nekik köszönhetjük többek között az Armored Core sorozatot is) története nagyon egyszerű. Egy Cain Morgan nevű férfit fogunk irányítani, aki a király egyik leghűségesebb szolgájának, Morgannek a fia. A történet színhelyén lévő királyság közelében fekszik egy sziget, melyről még senki sem tért vissza élve. Egy napon Gillian Morgan megkéri a királyt, hogy fiát Caint, küldje a helyszínre, ahol talán megszerezhetné a hihetetlen erővel bíró Eternal Ringet. Ez egy különleges gyűrű, óriási hatalmat ad a birtokosának. Morgan megérkezik a helyre és innen vesszük át az irányítást. Első blikkre feltűnik, hogy ez az RPG kicsit különbözni fog a már megszokott, japán szerepjátékoktól. Ugyanis mikor megkapjuk az irányítást, rögtön észrevehetjük, hogy különleges módon ebben a játékban belsőnézetből irányíthatjuk a főhőst, úgy, mint a Quake-ben! Régebben már volt hasonló próbálkozás, ha jól emlékszem SNES-en, de főleg PC-n, de ezek nem lettek igazán híresek. Egyébként a játék teljes mértékben RPG, nem FPS, tehát ne Hexen vagy Heretic stílusú stuffra készüljetek. Minden a hagyományos mederben zajlik. Tehát lesznek átvezető helyszínek, valamint felfedezésre váró labirintusok. A főhadiszállásunk (legalábbis az elején) egy tábor lesz. Innen fognak nyílni az ismeretlen területek, melyeket persze nekünk kell felderíteni. A kalandosabb részeket általában mindig küzdelmek követik. Egyébként a készítők megpróbálták kissé klasszikusabbra írni a játékot, ezért van egy-két olyan tulajdonsága, amitől úgy érezzük, hogy egy évekkel ezelőtti kalandjátékkal játszunk. Ilyen például, hogy a tárgyakat a táborban úgy tudjuk oda adni valakinek, ha előbb a menüből kiválasztjuk és a közelében állunk. Szerintem egyszerűbb lett volna, ha megszólítjuk, azonnal megkapja cuccot, de mindegy. Mindamellett a kaland elemeket nem vitték túlzásba, a tapasztaltabb és ügyesebb játékosok az agyafúrtabb feladatokat is pillanatok alatt megoldják. A labirintusokban már nehezebb lesz a helyzet két ok miatt is. Egyrészt mivel a készítők elkövettek egy csúnya merényletet a játékosokkal szemben! Elfelejtettek térképet csinálni a helyszínekhez. Hmm, ez bizony nem szép dolog, mert így a kissé egyhangú épületekben és helyeken nagyon sokszor el fogunk tévedni. Mind ezt tetézi, hogy a helyek óriásiak, tovább növelve ezzel az elveszettség érzését. Sajnos egy adott területen belül nem nagyon változik maga a környezet, tehát ha bemegyünk egy szürke falú épületbe, akkor az végig ugyanolyan színű lesz, semmi minta vagy ilyesmi. Ezzel összefüggésben a grafikától sem voltam eléjulva. A nagyfelbontás miatt ugyan mutatós, de túlságosan egyhangú. Kevés a tereptárgy, az igazán jól kidolgozott helyszín. Mindegyik környezet túlságosan szegényes és a távoli tereptárgyak sötétségbe vesznek. Talán ezért mondható, hogy későn jelent meg az anyag, hisz a gép megjelenésének pillanatában ez a grafika még jónak mondható lett volna, de manapság már nem. A víz grafikai effektusa meg kifejezetten béna lett. Erről jut eszembe, a mély víz halálos ellenségünk, nehogy bele lépjetek, mert azonnali halál vár rátok! A helyszínek egyhangúsága miatt, tehát kicsit monoton a járkálás és a harc is. Az irányítás ugyanis emlékeztet egy FPS játékra. Viszont kissé furcsa és zavaró, hogy nem támogatja az anyag az analóg karokat! Mi az, visszamentünk az időbe 5 évet? Tehát az R1/L1 oldalazás, R2/L2 le és fel nézés, Háromszög a támadás stb. Hogy miért neveztem galád módon monotonnak a harcot? Hát azért kérem szépen, mert egyetlen egy stratégia alkalmazható sikerességgel a szörnyek ellen. Ez pedig kimerül abban, hogy odaszaladunk a szörnyhöz, ráütünk, aztán hátrálni kezdünk, majd mikor ő is támadt, megint oda futunk és sebzünk. Ha sokan jönnek oldalazunk és ha lemenne a HP-nk gyógyítunk. Ennyi! Ezt a stratégiát kell követni az egész játékban és ez nem túl változatos, mit ne mondjak. Arra kell figyelni, hogy ha egy ellenfél repül vagy a földön kúszik, ne felejtsetek el ránézni, különben nem találjátok el! Az RPG-khez méltóan itt is számtalan dolgot lehet fejleszteni és szerezni. Maga az emberünk is fejlődik a történet során, de szerezhetünk neki fegyvert, különböző kristályokat (Mag Gems), és gyűrőket is. Ezekkel egyre erősebbek és ügyesebbek lehetünk (természetesen majd varázsolhatunk is), így könnyebb lesz legyűrni a történet kihívásait. Mondanom sem kéne, hogy az ellenfeleink is erősödni fognak nem is akármilyen módon, és lesznek erős főellenségek is. Érdekes benyomásom alakult ki az Eternal Ringről. Alapjában véve nem egy rossz játék, de hibái miatt hamar megunható. Az ugyan unikum, hogy belső nézetből lehet küzdeni, de mivel így a harc is egyhangú lett, ezért ez sem akkora pozitívum. Érdemes tenni vele egy próbát, mert ha bejön és megszereted, akkor jót szórakozhatsz vele, de szerintem a többség inkább megfogja unni és hamara félre dobja.

Veres Miki





ETERNAL RING

AGETEC/FROM SOFTWARE

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (99KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES EZ A BELSŐNÉZETES JÁTÉK
× MONOTON ÉS EGYHANGÚ JÁTÉKMENET VALAMINT GRAFIKA

5 pont







SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT
576 KONZOL



SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT ™
ICO ™

FINAL FANTASY X VÉGIGJÁTSZÁS II. BEFEJEZŐ RÉSZ

MACALANIA

Az erdőben szépen kutass át mindent, és beszélj az utadba tévedő emberekkel. Lehet itt egy érdekes aljátékot játszani, melyben lepkéket kell elkapni. Ha összeszeded mind a hét kékszínű lepkét, anélkül, hogy hozzá értél volna a pirosakhoz, kapsz valamilyen jutalmat. Az erdőben találkozol O'akával is, mond neki, hogy túl magasak az árai, és csökkenteni fog. Ahogy haladsz beljebb, megtámad egy főellenség Spherimorph. 12000 HP-ja van és Ethert tudsz tőle lopni. Ez egy elementális szörnyeteg. Mikor valamilyen varázslattal támad, felveszi az adott mágia tulajdonságát. Magyarul ha tűzzel támad, vágj vissza jéggel, ha villámmal, akkor vízzel. A legegyszerűbb, ha tűzzel jön, akkor hozd be Ifritet, ha villámmal, akkor Ixiont, így gyógyítani fog. Varázslatokat velük ne használj, nehogy begyógyítsd. Használhatod Lulut is ellene, jól beválik. A halála után a szörny megkapjuk Jecht egyik Sphere-jét (Jecht Sphere). Ez megtanít Auronnak egy új Overdrive-ot és megmutatja Tidusnak, menyire szerette őt az apja. A beszélgetések után folytasd az utad, míg egy jeges helyre nem érsz. Nézz be a szállóba. Ments, vásárolj, stb. aztán menj tovább a jeges helyre. Hamarosan megtámad egy Machina, Crawler. 16000 HP-ja van és Lunar Curtiant lehet lopni. Ne felejtsd el a FF ősi szabályát, nevezetesen gépek ellen mindig az elektromosság válik be, azaz támadd Thunderrel és Ixonnal. Van egy nagyon erős támadása a Mana Beam. Mielőtt ezt elsüti elkezd visszaszámlálni. Mikor 1-re ér a számláló, valamelyik Aeonnal használj Shield-et! Miután legyőzted szabad az út, és beléphetsz a Macalania templomba ahol egy újabb Aeon és persze újabb feladatok várnak!

CSATA SEYMOURRAL

Templomban most megfordul a sorrend, először kell megszerezni az Aeont, aztán végrehajtani a Closter of Trialst! Menj felfelé majd mikor zajt hallasz fordulj vissza. A jobb oldalon hallhatod amint feltárul Seymour valódi terve! Beszélj mindenkivel, ments, aztán neki mehetsz Seymournak. Menj be a templom mélyére és találkozol a Measterrel. Mint az ugye nemrégiben kiderült, Seymour ölte meg a legutóbbi guado Meastert. Ezért mikor oda érünk Seymourhoz végre kiderül Yuna valódi terve. Nem azért jött ide, hogy feleségül menjen hozzá (ahogy azt eddig mondta), hanem hogy elpusztítsa! Egy hosszú harc veszi kezdetét. Először csak Seymourral kell küzdeni. 6000 HP-ja lesz, és ha akarsz, lophatsz tőle Turbo Ethert. Seymour katonáitól lopd el a Potiont, és így nem tudnak gyógyítani. Öld meg őket aztán foglalkozhatsz ezzel a pojácával is. Fontos, hogy használd Yuna Null támadásait, méghozzá mindegyiket ebben a sorrendben: Null-Frost, Null-Thunder, Null-Water, Null-Blaze. Így könnyedén hatástalaníthatod Seymour varázslatait, amik később halálosakat sebezhetnek rád. Ugyancsak gyengítheted a mágiát, ha Auronnal Magic Break-et használsz! mindig használj Haste varázslatot Tidusszal, így begyorsíthatod őt és a többieket. Ez minden főellenségre és keményebb szörnynél igaz. Amikor Seymourt elintézted, előhívja Aeonját, Animát! Elég komolyan néz ki és ugye emlékszel még mire volt képes Lucában? Semmi gáz ugyanis Yuna most kapott egy új Aeont, ami a menüben "?" néven szerepel. Gondolom a jeges környezetből már tudjátok, hogy Shiva lesz az. Gyógyítsd magad a Blizzarddal, és támadd Ovedrive-val. Tapasztalatból mondom, hogy Shivával kifejezetten könnyen lehet végezni, csak takarékoskodj az MP-vel, hogy tudd magad gyógyítani! Egyébként 18000 HP-val rendelkezik és tudsz tőle lopni Silence Grenade-ot. Mikor végzel vele, újra Seymour lendül akcióba. Most kicsit erősebb lesz, bár a HP-ja maradt 6000. Több varázslatot is megereszt, amik ha felvan téve a Null védő varázslat, nem sebeznek – ugye feltetted őket mikor mondtam? Ha az egyik ilyen Null védelmet leszedi rólad, pótold. Támadd keményen, ha gondolod Aeont is használhatsz. A Haste-ről ne feledkezz meg!

PRÓBA A TEMPLOMBAN

Most, hogy megöltük Seymourt hőseink rádöbbennek, hogy mégis csak egy Maestert intéztek el és ez bizony óriási bajba sodorhatja őket. Mikor távozni próbálsz, egy alak bekapcsolja a Closter of Trials, úgyhogy újabb próba elé nézünk. Menj le és vedd fel a Sphere-t és tedd középen az állványba. Lökd az állványt jobbra a jéghez, majd felfelé. Kövesd az állványt és vedd fel a Sphere-t. Lent balra van egy nyílás, tedd bele a Sphere-t. Menj föl és vedd magadhoz az új Sphere-t, amit vigyél le és tedd az állványba. Lökd az állványt jobbra és kész a hídból egy darab. Újra menj fel és vedd fel jobbra a Sphere-t. Sétálj le és balra találsz egy állványt, helyezd ott el a követ. Menj fel a jég hídhoz és a zöld emblémával reseteld az állványt (ha ráállsz az állvány visszakerül a kiindulási pontra, azaz reseteled). Vedd ki az állványból a Sphere-t és lökd le az állványt. Innentől kezdve több segítséget nem tudok adni, mert nem emlékszem pontosan hova mit kell tenni, zöldségeket meg nem akarok írni. Mindenesetre a feladat annyi a továbbiakban is, hogy megnyissuk a jég hidat és ehhez a Sphere-ket megfelelően be kell helyezni az állványokba. Az egész nem túl nehéz emlékezetem szerint, egyszerűen csak lökdössétek az állványt és kicsit gondolkozzatok. Néhány kapcsolót és Sphere-t is használni kell, hogy állványokat mozgassatok. Mint minden ilyen templomban itt is lehet szerezni Destruction Sphere-t és ha azt is a megfelelő helyre tesszük miénk egy cucc. Ez egy trükkös feladat lesz, ha jól emlékszem rá kell lökni a resetelő platformra az állványt benne egy Sphere-vel. Ha sikerül mindegyik Sphere-t a helyére tenni és az állvány is a helyén van, megnyílik fent a híd és mehetünk tovább.

MENEKÜLÉS A GUADOK ELÖL

Mikor kiérünk a templomból, a guadok bosszúból elkezdenek üldözni. Menekülj és ne állj meg! Néha harcolni is kell, erősebb ellenfelek ellen. A menekülés vége felé egy főellenség, a jó öreg Windigo támad meg. 18000 HP-ja lesz, és Hi-Potion van nála. Mikor a szörny jön, próbáld meg Wakkával elaltatni. Rikkuval lopd el az őrök gyógyításait! Vigyázz, mert a katonák Berserk-et nyomnak a szörnyre, ki amúgy is elég erős, de így megkétszereződik a sebzése! Gyengítsd Auron Power Break támadásával és használd Shivát és a többi Aeont, ha kell. Ne feledkezz meg a katonákról sem, ha nincs gyógyítások könnyedén végezhetsz velük. Kalandos körülmények között a jég alá kerülünk. Beszélj sokszor mindenkivel és hamarosan kiderül, hogy Sin is itt van, felettünk. Beindulnak az események melynek végén...

SIVATAGI KALAND

Egy oázis partján ébredünk Tidusszal, a többiek eltűntek. Ússz a partra és kezd el felderíteni a helyszínt, ám eközben megtámad egy nagy madár. Bár ez nem főellenség azért elég erős. Még szerencse, hogy Auron, majd később Lulu is bekapcsolódik a küzdelembe. Intézd el, aztán kezd el keresgélni a többieket. Wakkát kb. északra találod. Ha megvan folytasd az utat, a dobozokban Al Bhed Potion van, ezeket Rikku tudja a Use-zal használni. Nem sokára meglesz Kimahri is, Yuna azonban hiányzik. Menj tovább és meglesz Rikku is aki elvezet bennünket a HOME-nak nevezett helyre, ez az Al Bhed törzs székhelye. Kövesd tehát a lányt, közben járd be a hatalmas sivatagot, mert rengeteg cucc és felfedezni való hely van itt. A sivatag végén meg kell küzdeni néhány homoktölcsérben tanyázó féreggel, aztán szabad az út Home felé.

HOME PUSZTULÁSA

Mikor megérkeznek több dologra fény derül. Először is az Al Bhed rabolta el a Summonereket, bár ezt eddig is tudtuk. Fontosabb, hogy Yuna is a Home-ban van és a guadok úgy döntöttek, elpusztítják a helyet. Ezért most a város ostrom alatt van. Beszélj Ciddel (itt most Rikku apja), majd kezd meg Yuna és a summonerek kimentését. Útközben lesz néhány könnyedebb harc. Mikor lemész, a lépcsőn találsz néhány szobát. Az egyikben lesz egy lezárt láda is. A kód: 5633. Találsz a szobában egy speciális mentőhelyet is. Itt, ha mentesz egyet a megszerzett AL Bhed Primers-jeid megtalálhatóak lesznek az előző mentett állásaidban is. Tehát ha megvan az összes Primer, akkor kezd elölről a játékot, és ments ki egy állást közvetlenül az elején. Töltsd be azt az állásodat, melyben megvan az összes Primers és ments el egy ilyen mentőhelynél egy állást. Visszatöltve a játék elején lévő állásodat a továbbiakban nálad lesz az összes Al Bhe füzet és így már a játék elején megérthetjük, mit gagyognak az Al Bhed törzs emberei! Ha itt végeztél, menj tovább, ám előtte ne felejts el menteni sem. Hamarosan eljutsz a Summonerekhez. Itt Tidus végre megtudja az igazat, azaz ha valaki használja a Final Aeont, akkor az meghal! Ezt mindenki tudta (Wakka, Auron, Lulu stb.) csak Tidus nem! Az Al Bheds ezért ejtette foglyul a Summonereket, hogy ezt megakadályozza, hisz ők is egy másik utat keresnek Sin elpusztításához. Tehát nem gonoszak, csak a saját útjukat járják. Yuna azt választja, hogy beteljesíti a küldetését. A beszélgetés alatt a guadok támadásba lendülnek, és elrabolják Yunát. Vedd fel a cuccokat a teremben, aztán állj tovább. A Cid léghajóján folytatódik a kaland. Mivel nincs más kiút, Cid elpusztítja Home-ot.

YUNA KIMENTÉSE

Beszélj az összes szereplővel a hajón, vásárolj be Rinnél, ha kell valami, aztán beszélj a pilótával. Megtalálta Yunát és épp esküvői ruha van rajta, mellette pedig Seymour áll! Várjunk csak, hisz őt megöltük, nem!? Valóban halott, de nem esett át a sending nevű szertartáson. Emlékeztek, ez az, amikor Yuna a vízen táncolva átküldte a Farplane-be a halottak lelkét. Ezt a szertartást csak egy summoner végezheti, és ameddig egy halott lelke nem esik át a sendingen, addig még a való világban jár és zargatja az élőket. Ha egy ember meghal, de elég erős akkor, mint halott tovább élhet az élők között, egészen a sending-ig. Mivel Seymour nem esett át a sendingen (és nagyon erős) még mindig itt van a világban és a jelek szerint esküvőre készül Yunával! Hamarosan a hajót fiendek támadják meg, pontosabban egy óriási sárkány, mely a várost védi. Indulj a hajó tetejére, előtte beszélj Rinnel. Az ő segítségével kikerülünk a hajóból, és megkezdődnek a csaták. Kezdésnek mindjárt az emlegetett sárkánnyal. A neve Evrae és 32000 HP-ja van, Water Gem-et lehet tőle lopni. Használd Auront és Tidust, meg az Aeonokat. Használd az Overdrive-okat, és Rikku Al Bhed Potion-jét. Amikor a sárkány energia 8000 alá csökken Haste-tet tesz magára, tedd te is ezt. Fontos, hogy mindenkinek sok HP-ja legyen, hogy túléld a legkeményebb támadásait. HA jól emlékszem lehet mozogni itt a hajóval Rikku és Tidus parancsaival. Amikor meg akarja csinálni a Poison Breath-ot, ad parancsba, hogy manőverezzetek el, és így megúszhatod ezt, ha jól emlékszem. A harc végén Bevelle-ben landolnak hőseink – némi kalandos utazás után. Indulj felfelé és verd le a rád támadó katonákat. Vigyázz a Machinák Thrust Kick támadásával, mert az kiripíti egy embered a pályáról. Ezt egyébként Kimahri meg tudja tanulni! Mikor megérkezünk beindulnak az események, melyben először Yuna a Farplane-be akarja küldeni Seymourt, de az figyelmezteti, hogy akkor a barátait megölik az emberei. Mivel Seymour azt hazudja, hogy megkíméli a többiek életét, így Yuna belemegy az esküvőbe, de persze utána rögtön kiadja Seymour a parancsot. Még szerencse, hogy Yuna azzal fenyegetőzik, hogy öngyilkos lesz, ha megölik a barátait. A dolog vége menekülés lesz, majd Yuna is leugrik, ám Valfort megidézve megmenekül. Rikku segítségével elszökünk és Bevelle templomban folytatódik a kaland.

BEVELLE - CLOSTER OF TRILS

A templomban kiderül, hogy Machinákat használnak a Maesterek. Ez viszont ellenkezik Yevon tanításaival, vagy tévedek? Yuna éppen megszerzi az újabb Aeont, mi pedig át kell menjünk a próbán. Haladj tovább a megadott irányba és hamarosan eléd tárul az utolsó próba, ezúttal a legnehezebb. Megpróbálom nagyjából megadni, hogy hova menj és mit csinálj, de ez elég bonyolult hely, úgyhogy néha kissé vázlatos leszek. Elég nehéz ez a rész, ha rontotok, sokat kell javítani, úgyhogy ide sok türelem is kell.

Először is, lökd az állványt előre, így az átváltozik egy platformmá és tudsz rajta utazni. Utazz előre felé, majd az első elágazásnál, mikor a padlón láthatózöldes jelben a nyíl jobbra mutat nyomd meg az X-et (csak akkor amikor rajta állunk a jelképen). Indulj lefelé és menj át a következő elágazáson. A folyosó végén vedd fel a Sphere-t, majd helyezd el az állványba. Lökd az állványt vissza a folyosóra. Utazás közben a második fordulóban fordulj jobbra. Vedd fel és tedd bele a Sphere-t az állványba. Megint lökd az állványt a folyosóra és utazz. A második elágazásnál fordulj balra, vedd fel a Sphere-t és utazz tovább. Az első elágazásnál fordulj jobbra és mikor eléred a legalsó régiót, fordulj balra. Egy második folyosóra (ezentúl így fogom hívni) kerültél, amelynek végén az utolsó elágazásnál vedd jobbra az irányt. Tedd a nyílásba a Sphere-t, így megnyithatod a Glyph Sphere-t. Irány vissza a folyosóra és fordulj a második elágazásnál jobbra. Vedd fel a Glyph Sphere-t és tedd az állványodba. Menj a második folyosóra. Fordulj jobbra az utolsó elágazásnál és tedd a helyére a Glyph Sphere-t. Vedd el a Destruction Sphere-t és menj vissza a második folyosóra. Fordulj jobbra a második (utolsó) elágazásnál és tedd a Destruction Sphere-t a helyére. Utazz vissza az első folyosóra, fordulj jobbra az utolsó elágazásnál és tedd el a Sphere-t. Irány vissza a második folyosóra és most utazz tovább jobbra az első elágazásnál. Lökd tovább az állványtű, így megnyithatod az újabb folyosót. Menj fel az emeleten és vedd fel a kincset, majd állj rá a padlón a jelre. Vedd ki a Sphere-t az állványból és tedd a közeli nyílásba. Lökd az állványt a közeli folyosóra és hamarosan felvehetsz egy újabb cuccot. Ha minden igaz már szabad az út a Chamber of Fayth előtt tehát utazz oda!

Remélem mindent jól írtam, és nem lesz gond, itt is a továbbjutásban. Egyébként a kincsek felvétele nem szükséges a továbbjutásban, csak később lesz fontos szerepe.

Bent Yuna felveszi az új Aeont, Bahamutot. Lesz némi informatív beszélgetés is, aztán elkapnak minket.

CSALÁS

Yuna beszámol a még élő Meastereknek Seymourról, meg mindenről, amiről tud. Ám kiderül, hogy a ronso Measteren kívül mindegyik már halott, csak nem estek át a sendingen. Yevon tanításai szinte teljesen hamisak, ez nagy csapás lehet Wakkának és Yunának. Szóval innentől kezdve nemcsak Sin, de az egész Yevon egyház az ellenségünk lesz, mondjuk ez már a (Seymour halála óta) gyakorlatban eddig is így volt. Egy próbára ítélnek minket, amit még senki nem élt túl.

SUMMONEREK HARCA

Először Yunával kezdünk. Ne nagyon használd a teleportokat, mert megzavarnak, inkább menj gyalog. A harcok könnyűek lesznek, használj Aeont. Fordulj keletre, aztán észak felé, míg Kimahriba nem botlasz. Folytasd tovább észak felé az utat, hamarosan meglesz Auron is (ezt a helyet jegyezd meg). Fordulj nyugatnak és egy zárt ajtót találsz. Ezt hagyd békén és menj dél felé. Menj egészen a teleportig, aztán keletre, hogy megtaláld Lulut. Menj délnek egészen addig, míg meg nem találod és ki nem nyitod a glyph-et. Irány vissza az első szobába. Itt indulj észak felé és az első elágazásnál fordulj keletre, majd állj rá az emelvényre. Menj vissza oda, ahol felvetted Auront, majd fordulj nyugatnak. Mikor eléred a T alakú elágazást állj rá a teleportra. Vedd fel a kincset, aztán kövesd a piros nyilat, hogy kijuss innét. Mikor elérsz egy pontot, összefutsz Isaaru-val, megkezdődik az Aeon csata. Három Aeont fog megidézni, egymás után. Mikor az egyiket legyőztük, jön a következő. Ifrit, Valefor, Bahamut hármast kell legyőzni. Csak Yunával és Aeonjaival harcolunk. Először hozd ellő Bahamut-ot vagy Shivát és adj Ifritnek jéggel. A következőnél Valefornál, hívj elő egy Aeont és várd meg, míg feltöltődik az Overdrive-ja. Érdemes Ifritet vagy Shivát (esetleg Ixiont) használni, mert velük könnyebb gyógyítani. Utolsónak Bahamut lesz az ellenfelünk. ő visszaszámlál, így mikor 1-re ér a számláló Shielddel védekezzünk! Ez fontos, mert különben Bahamut végezz azzal az Aeonnal, akit éppen használnunk. Egyébként szerintem Shiva jön be ellene a legjobban, bár Ifrit sem rossz. Még egyszer mondom, védekezz és varázslataidat csak gyógyításra használd!

ÚSZKÁLÁS

A győzelem után némi közjáték jön, aztán Tidus és a többieket kell irányítanunk, mentés és egyéb teendők után a víz alatt. Úszkálj előre, ám hamarosan megszakad a töretlen előrejutásunk, mert megtámad minket Evrae szellem változata. 16384 HP-ja lesz és Water Gem van nála. Varázsolj rá gyógyításokat, ugyanis ez a szörny már halott, tehát zombinak számít! Sőt ha rányomtok egy Phoenix Downt, akkor egyből meghal! Harc közben a Trigger Commanddal kilehet nyitni a kaput. Ezt ne használd, mert elszalasztasz két fontosabb cuccot a dobozokból. Mikor végzel vele ússz tovább a kijárat felé és vedd fel a dobozokat. A csapat egyesül és hamarosan kemény csaták elé néz.

SEYMOUR ÉS A HALÁL

Sok-sok beszélgetés jön, majd a bejáratnál megjelenik Seymour. Tart egy monológot a halálról (hogy milyen jó is az, ő már csak tudja), majd megtámad minket. Kimahri felakarja tartóztatni miközben a többiek menekülnek, de aztán Yuna belátja, hogy nem hagyhatja védelmezőjét meghalni. Mielőtt visszamennél Kimahrihoz vásárolj be O'akánál és ments is. Mielőtt elindulnál harcolj egy kicsit és töltsd fel az összes Aeon Overdrive-ját, plusz Yunáét is, így nagyban megkönnyítheted a következő csatát. Most már visszatérhetsz és beindul a küzdelem az immár alakot váltott Seymour ellen. Ez már kicsit keményebb alak, mint legutóbb. 36000 HP-ja van és Tetra Elementált lehet tőle lopni. Auron és Tidus jól beválik itt, de ugyancsak hasznos Rikku Al Bhed Potion-je is. Az Aeon-okat csak feltöltött Overdrive-val szabad kihozni, mert egy mozgás után Seymour megöli őket. HA tehát az előbb feltöltötted őket, akkor most egyenként hozd ki őket és adj Seymournak. Egyébként ne magát Seymourt hanem akisebb segítőjét támadd, az majd elszívja tőle az energiát. Egyébként tehetsz Seymourra Reflectet is, mert akkor, ha gyógyítja magát, akkor az lepattan és téged fog érni, mi ugye kellemes dolog. Csak akkor ne használd Lulut. Ne feledkezz meg a Haste-ről sem. Mindenkivel csinálj Overdrive-okat és hossza küzdelem után remélhetőleg legyőzöd ezt az őrültet.

ÚJRA MACALANIÁBAN

Mcalania erdőben folytatódik a sztori. Keresd meg Kimahrit, aki megmutatja merre lesz Yuna. Menj oda hozzá és hamarosan kezdetét veszi egy gyönyörű film, fantasztikus zenével. Nagyon szép, ahogy a japán csaj énekel. Végre Tidus és Yuna egymásra talál és szerelembe esnek, bár ez nem a FFVIII, de ez a jelenet erre hasonlított. Egy hosszabb beszélgetés jön. A végén visszatérnek hőseink a többiekhez és másnap folytatódik a kaland Zanarkand felé. Kövesd a piros nyilat!

CALM LANDS

Nemsokára egy hatalmas nyílt terepre érünk. Ez a hely a Calm Lands, méghozzá azért hívják így, mert régen a Summonerek itt küzdöttek meg és győzték le Sint, majd hozták el a Calmot az egész világra. A nagy tágas alföld közepén van egy épület, oda menj, itt érkezik Zuke, aki értesít minket pár dologról. Beszélgess mindenkivel, ments, majd menj a bolttól kb. dél-nyugatra, ott lesz Belgemine. Beszélj vele és győzd le! Mindenképpen győznöd kell, mert különben nem kapod meg az Aeon Soult, ami egy újabb menü melyben fejleszthetjük Aeonjainkat! Tehát ha véletlenül kikapsz kezd elölről ezt a csatát. Kövesd a piros nyilat és a kijáratnál láthatsz egy zöld négyzetet, ami azt jelöli, hogy oda be lehet menni. Itt egy ember szörnygyűjtéssel foglalkozik, róla majd később írok néhány gondolatot. Egyébként a Calm Lands bejárata mellett jobbra van egy leszakadt híd, itt Chocoboval lehet átkelni, szintén később lehet majd szerezni. Bár lehet, hogy most is itt lesz a Chocobos fazon, a biztonság kedvéért néz körül keleten. Menj tehát tovább. A szorosnál a híd után megtámad két guado, bár nem velük, hanem egy kőkatonájukkal kell megküzdeni. Defender X egy elég kemény ellenség lesz, kössétek fel a gatyát. Innentől egyébként is egyre nehezebb harcok várnak ránk. 65000 HP-ja van és Lunar Curtian van nála. Próbáld a HP-t maximumon tartani, és piszkáld az ellenfelet Auron Break támadásaival (Armor, Power). Lulu is bejön a jég és víz varázslattal. Ha végre megdöglik két irányba mehetünk. Vagy követjük a piros nyilat, vagy a híd alatt elsétálva egy új titkos helyre megyünk. Ennek a helynek a leírását (fel lehet venni egy Aeont) pár bekezdéssel lentebb találod, most folytassuk a leírást, de ha akarsz menj oda – érdemes.

GAGAZET HEGYSÉG

Ez a Ronso-k földje, innen származik Kimahri is! Mikor a bejárathoz érünk, megjelennek a ronsok és feltartóztatnak, mivel mégis csak a Maestereket gyilkoltunk – legalábbis a szóbeszéd szerint. Yuna szívszorító beszéde után szerencsére átengednek minket. Kicsit tápold magad, ments és menj tovább. A szorosban azonban akadályba ütközünk, összefutunk Kimahri két régi ismerősével Birannal és Yenkevel. Brian törte le Kimahri szarvát még régen. Most meg kell velük küzdeni, de csak egyedül Kimahrival. Ha tudsz lopni, akkor vedd el tőlük a Lvl. 3 Key Sphere-t. A Lancettel tanuld meg az Enemy Skillt és intézd el őket. Az a fontos, hogy ne támadj, mikor egymás mellett állnak, mert megvédik egymást. Célravezetőbb ha úgy támadsz, hogy egymással szemben állnak, te pedig középen. Gyógyíts, bár ezt szinte felesleges is mondanom. A győzelem után a testvérek végre rájönnek, hogy a kis öcsikéjük egy erős harcos és továbbengednek minket. Aztán egy képernyővel arrébb megint megállítanak, de aztán rövid éneklés után megkezdődik egy hosszú kalandozás. Tényleg nem lesz rövid az út, tehát csak türelmesen kutassátok a hegységet. Nagyjából félúton találkoztok O'aka testvérével. Vegyél tőle rengeteg Holy Watert és a pajzsodba tegyél Zombie Ward-ot. Ezt csináld meg mindegyik emberrel, sok pénzbe fog kerülni, de megéri, mert a játék egyik legnehezebb harca jön nemsokára. Jó, ha feltöltöd az összes Aeon-od Overdriveját! A vásárló pont után egy mentőhely jön, utána pedig egy kisebb duma után megint megjelenik Seymour. Először úgy tűnik Tidusszal egyedül leszünk, de szerencsére a többiek időben visszaérnek, így megkezdődik a játék egyik legnehezebb ütközete.

Seymournak 80000 HP-ja lesz és Elixirt lehet tőle lopni. Bár lopást most felejtsd el, mert a túlélésre kell koncentrálnod. Először is nyomd rá a feltöltött Overdrive-ú Aeonokat, majd ha egyet támadtak Seymour megöli őket. HA nem vagy bevédve Zombie ellen akkor biztos, hogy rád fogja tenni ezt, aztán egy Full-life-fal kivégzi az embereidet egyenként. Tehát kell a Holy Water, meg a Zombie Ward a pajzsba. De arra vigyázz, hogy a Zombie Ward se nyújt 100%-os védelmet a Zombie ellen! Gyorsítsd be az embereidet, és néha támadd meg a kis célpontot Seymouron. Ha ez meghal elszív egy kis HP-t a fő testtől. Mikor 25 ezer köré süllyed a HP-ja bedurran és itt a legnagyobb az esélye, hogy meg fog ölni. A Final Annihilationt nálam csak Auron élte túl, az utána jövő Flare-t azonban ő sem. Ezért aztán, Yunával nyomj egy Dispelt Seymourra, amikor az magára tesz egy Reflect-et, így a Flare, amit magára nyom nem fog lepattanni! Végül is jó támadásokkal és feltöltött Aeonokkal, legyőzhető ő is. Folytasd tovább a sétát. Hamarosan eléred a központi részét ennek a helynek, itt vannak a Fayth-ek!

MINDEN KIDERÜL!

Mikor Tidus megérinti az egyiket elájul és egy álomba kerül, ahol végre kiderül az igazság mindenről. Tidus és Jecht, valamint ezzel együtt Zanarkand tulajdonképpen egy álom! Réges-régen egy háború dúlt Zanarkand és Bevelle között. Zanarkandnak semmi esélye nem volt a túlélésre, ezért a város Summonerjei átváltoztak Fayth-ekké és örök álomra szenderetek. Egy álomvilágot alkottak, melyben szabadon élhettek. Ebből az álomvilágból származik Tidus és Jecht is. Mikor azonban Sin megtámadta a várost (az igazit, nem az álombélit), először Jecht, majd Auron jóvoltából Tidus is átkerült az álomvilágból a valóvilágba. A Fayth elmondja, hogy ha Sint legyőzik, újra felfognak ébredni, mer már elegük van az örökös alvásból. Viszont ha a Fayth-ek abbahagyják az álmodást, Tidus megszűnik létezni! Tehát végleges legyőzésével Tidus is meghal! Úgy mint Yuna, ha használja a Final Aeont.

AZ ÚT FOLYTATÓDIK

Tidus nem szentel nagyobb figyelmet ennek az álomnak, ezért folytatjuk az utat. Nem sokára egy barlanghoz érsz, ahol menj nyugatra. Egy víz alatti rész következik, itt ugye csak Tidus, Wakka és Rikku használható. Nem sokára eléred az első próba helyszínét. A feladat annyi, hogy Wakkával eltaláljuk a világító gömböt, egyszerű, csak jó ütemben kell eldobni a labdát. Kocogj vissza a mentőhelyhez. Felfelé haladj tovább az új ösvényen újabb vizes rész jön. Ússz egy kicsit előre, míg a színes lyukakhoz nem érsz. Rikkuval ússz a zöld, Tidusszal a kék, Wakkával a narancsszínű lyukba. Menj vissza majdnem a mentőhelyhez és megfigyelheted, hogy egy újabb út nyílt meg a keleti oldalon. Fent lesz a kijárat, ments és lépj ki. Egy főellenség Sacuntary Keeper támad ránk. 40000 HP-val rendelkezik és Turbo Ether van nála. Kezdetben Yunával nyomj rá egy Reflect-et, így a téged fog gyógyítani. Ezután viszont ne nagyon használd Lulut. Viszont egy idő után az embereinkre ő fog Reflectet nyomni, így mégiscsak gyógyulni fog. Ekkor az adott embereinkre nyomj egy Dispelt. Használd Auron, Break támadásait!

ZANARKAND ROMJAI

A győzelem után Tidus véget megpillantja hőn szeretett városát, Zanarkandot, legalábbis ami maradt belőle. Rikku és Yuna között lesz egy intim jelenet, aztán Yuna elhagy valamit, ezt vedd fel. Egy hosszabb bejátszás jön, Yuna búcsúzik. Kövesd a nyilat és végre elérünk az ominózus tábortűzhöz, úgyhogy innentől kezdve, már nem a múltat fogjuk lejátszani. Az éjszaka kövesd a többieket és a nyilat. Hamarosan elérsz egy romos épülethez. Bent nagyon erős robotok ellen kell megküzdeni, véletlenszerűen. Lesz itt néhány jelenet a múltból, például Seymour gyermekkorából. Kövesd az átlátszó Braskát és ments. Következik egy újabb Closter of Trials. Ez tart a leghosszabb ideig, de ez a legkönnyebb is. Először is kapcsold be a képernyőn látható tetris alakzatokat a földön. Ha bekapcsoltad őket (sűrűn nézheted a képernyőt), megnyílik néhány állvány. Az egyiket told a helyére (csak azt az egyet lehet meglökni. Ezután menj be az új szobába és a képernyőt megvizsgálva kapcsold be a tetris alakzatokat. Ha megvagy aktiválódik egy színes platform. Tedd ezt a következő állvánnyal, ami után újabb tetris jön, majd ezt még kétszer el kell játszani. Készen vagy négy darabbal, már csak kettőt kell aktiválni. A képernyő mellett van két Sphere, először a pirosat, aztán a kéket vedd fel. Tedd őket a helyükre és az állványokat lökd a helyére. Végre megvagy ezzel, ám még

mielőtt folytatnád, ments egyet. Lépj be a tetrises szobába és próbálj lemenni a megnyílt lifttel. Megjelenik egy durva főellenség a Spectral Keeper, 52000 HP-val. Turbo és sima Ether van nála, de nem lesz időd lopni. Használj ellene Mental Breaket, és Yuna Grand Summonját. Auronnal támadj, a többiekkel gyógyíts. Tidus gyorsítson, és ha elkezd villogni a padló, változtass helyet! A Summonok egyet tudnak csak lépni, utána meghalnak. Mikor megdöglött, leérsz, sok minden kiderül és megismerjük Yunalescát, az első Summonert aki legyőzte Sint. Mielőtt lemennél hozzá, védd be az embereidet Death Warddal! Újabb fordulat jön a történetben. Final Aeon nem más, mint a Summoner egyik guardianja! Jecht önként vállalta, hogy ő lesz a Final Aeon. Viszont miután így legyőzik Sint, a Final Aeonból később Sin lesz! Más megoldás Yunalesca szerint nincs Sin elpusztítására. Viszont a többiek ezt akarják. Sok minden kiderül Auronról is. Végül is Yuna és a többiek úgy döntenek, más úton próbálják meg elpusztítani Sint, hisz hiába áldozná magát fel valaki, ha 10 év múlva úgyis visszajönne Sin. Ez viszont meg Yunalescának nem tetszik és megtámad minket. Az első alakban 24000 HP-ja lesz és még nem olyan nehéz legyőzni. Ha káros tulajdonságot tesz rád, azt szedd le. Ez a forma nem túl nehéz, úgyhogy ne pazarolj rá Aeont. A második alakja már kicsit keményebb. Egyrészt 48000 HP-ja lesz és sokkal több támadást ereszt meg. Például csinál Zombie-t, majd Regent, így amíg a rothadás rajtunk van addig folyamatosan csökkeni fog a HP. Beválik Shiva, mert tudja magát gyógyítani. Ez se lesz olyan veszélyes, viszont a harmadik alakja már igen. Először is kezdésnek elsüt egy MegaDeath varázslatot, ami ha nem vagyunk minimálisan bevédve ellene, egyből végez az összes emberünkkel. Nemcsak akkor vagyunk védve a Death ellen, ha a pajzsunkban van védelem, hanem akkor is, ha zombie van rajtunk! Viszont most a zombie-s embereinkre meg Curagát csinál, ami 5 és 6 ezer között sebez! Használd az Aeonokat halálig, a legjobb támadásaidat. Egy kis szerencsével ez a forma is elpusztítható. Yunalesca mond valamit egy Yu Yevon nevű szerzetről, aztán megszűnik létezni. Kutasd át a helyet, aztán tűnj el innen. Útközben Auron bevallja, hogy ő is halott, mert évekkel ezelőtt Yunalesca megölte. Tehát ezért nem akart jönni a Farplane-be! Kint Sin és a repülőn érkező Cid vár reád.

MIÉNK A LÉGHAJÓ!

A hajón keresd meg Yunát. Kimahri azt javasolja, keressük fel a Maeter-eket, hátha megmondják mit tegyünk. Menj tehát a templomhoz, ahol megküzdöttél Seymourral (amikor Kimahrinak segítettél). Ez Bevelle templomban volt. Szállj le tehát High Bridge-nél, itt lesz Shelinda. Lesz egy hosszabb beszélgetés az egyik Measterrel, aki végre elmondja ki is az a Yu Yevon. Sin tulajdonképpen Yu Yevon páncélja, és ő az, aki mindig feléleszti Sint – egyébként egy nagyon erős Summoner, részletek a játékban. A Maester mikor megtudja, hogy Yunaelscának vége ijedten távozik a Farplane-be. Hamarosan megérkezik a kisgyerek Fayth és mesél pár dologról. Tidus elhatározza, hogy Yu Yevon elpusztításával megszabadítja a világot Sintől. Visszatérünk a hajóra, beszélj mindenkivel, többször is.

SZABADSÁG!

Végre teljes szabadságot kapunk, tehát itt az idő, hogy megoldjátok a titkokat és felderítsétek az összes bejáratlan területet. Érdemes visszamenni a már kipróbált helyekre, mert szinte mindenhol lesz valami, párbeszéd vagy érdekes jelenet. Na ha készen állsz, beszélj Ciddel és megkezdődhet a Sin elleni végső harc.

HARC SINNEL

Menj hát ki Sinhez, ha úgy érzed méltó vagy hozzá. Lesz majd néhány érdekes film a küzdelmek között. Amikor látod, hogy erős támadásokat akar csinálni Sin egyes darabja, add ki a távolítás parancsot Cidnek. Először is Sins Fineket kell legyűrni. Mindegyiknek 65000 HP-ja lesz. Használd Auron Armor Break-jét. A következő ellenfél, Sin és Sinspawn néven fut. 36000 és 20000 HP-val. Szintén az Armor Break és a Silence (Wakka) válik be ellenük. A következő összecsapás nagyon kemény lesz, Overdrive Sinnel szemben. A feladat annyi, hogy megöld ezt a szörnyet, mielőtt betelik az Overdrive-ja (lényegében Sin is egy Summon), ha ez bekövetkezik meghalunk! Nyomj rá Mental Breaket, és amíg messze van varázslatokat (Ultima). Mehet rá Armor Break és tegyél mindenkire Haste-ot. Támadd sima támadásokkal, Aeont ne használj, mert nem fogod időben megölni. Ha ez is megvan Sin lezuhan, mi pedig bekerülünk a testébe.

SEYMOUR VISSZATÉR

Sin teste feltérképezetlen, így némi vesződségbe kerül, mire kitalálunk. A szörnyek elég keményék, tehát vigyázz velük! Kb. 1 óra járkálás után kikerülünk innét, és a lépcső felett találkozunk megint Seymourral, aki ismét nekünk jön. Ő akar Sin lenni, és ezzel a világ urává válhat. Én Null varázslattal bevédekeztem az éppen használt varázslata ellen, aztán adtam neki, ami a csövön kifér. Könnyedén végezni lehet vele Valefor második Overdrive-jával is. Egyébként 80000 HP-ja van. Nem egy nehéz ellenfél, csak mikor elementális hatást vált, akkor váltsunk ellene Aeont. Tehát a tűzzel jön legyen bent, Ifrit, ha jéggel akkor Shiva stb. Miután legyőztük, Yuna végre hajtja a sendinget, így végre eljutathatjuk a Farplane-be és ezzel örökre megszabadulhatunk tőle.

AZ UTOLSÓ SZAKASZ

Kövesd az utat, lesz néhány ajtó, ami akkor nyílik, ha bizonyos számú szörnyet megöltünk. Néhány falat meglehet lökni, cuccok vannak mögöttük. A világító platformok új helyekre visznek. Az egyik ilyen egy mentőhelyhez visz, utána pedig egy torony pottyan le az égből. Menj be. Itt szedd össze a kristályokat, a kilencediknél egy új helyre teleportálunk. Vigyázz ne, hogy neki menj a kristály dárdáknak! Az új helyen ott lesz Jecht és lesz vele egy szívszorító párbeszéd. A végén átváltozik a Final Aeonná és nekünk jön. Felcsendül a kedvenc zeném és kezdetét veszi a végső küzdelem.

VÉGSŐ KÜZDELMEK

Nem egy nehézsúlyú ellenfél 60 ezer HP-val. Nyomj rá kemény támadásokat, Haste-et az embereidre, Yunával pedig csinálj Holy-t. Auronnal törd meg a védelmét és a varázserejét. Wakka folyamatosan támadja az oszlopokat, amik begyógyítják. Ezeket mindig verd le, mert nagyon idegesítők. Ha betelik Jecht Overdrive-ja beszélj hozzá Tidusszal. Mikor levesszük a HP-ját, átváltozik. A második alakjának 120 ezer HP-ja lesz és egy kicsit keményebb, főleg az Overdrive-ja. Jól működik Valefor második Overdrive-ja! Csináld azt, amit az előbb, tehát az oszlopokról se feledkezz meg. Auron folyamatosan csináljon Break támadásokat. Ha ez is meghal, Yu Yevon előkerül és megszállja az Aeonjaidat, így őket kell levernünk. Ez nem nehéz csak eltart egy darabig. Ha ez is megvan, Yu Yevon áll elénk és vele kell megküzdenünk. Ez viszont már tényleg könnyű lesz. Üss rá egy Zombie Attack-ot Auronnal, aztán egy Phoenix Downnal öld meg! Egyébként 99 ezer HP-ja van. Lehet rá Reflectet is rakni, ha nem akarjátok ilyen megalázó módon megölni, akkor nem tudja gyógyítani magát. Ha ezzel is végeztünk vége lesz a játéknak és a történetnek is.

Na mit szóltok a megnyeréshez? Szerintem nagyon király, a legszomorúbb a egész FF sorozatban. Reméljük eljut hozzánk a februárban japánban megjelenő FF X International, mert abban többet megtudunk a történet végéről.

A SZÖRNYGYŰJTÉS

Ez a legérdekesebb titok az összes közül. Calm Landson találkozunk a szörnygyűjtő manussal. Beszélj vele és vegyél néhány fegyvert, amiben van Capture ability. Ha egy szörnyet ezzel a fegyverrel ölünk meg, akkor elfoghatjuk. Amennyiben egy helyszínen begyűjtjük az összes szörnyet, cuccokat kapunk. Ha beszélünk a fószerral, megküzdhetünk a már begyűjtött szörnyekkel. A táblán lesz három speciális hely, amit meg kell nyitni. Ha egy helyszínen megvan az összes szörny az első (Original) megnyílik, benne egy speciális fenevaddal, amit legyőzhetünk. Ezek a szörnyek elég erősek lesznek és ahogy gyűjtjük a helyeken a fiendeket, úgy lesz egyre több speciális legyőzendő szörnyünk. Viszont a helyszíneken nem 1, hanem 10 szörnyet is begyűjthet. Ha ezt megcsináljuk újabb, nagyon de nagyon király cuccot kapunk és az öreg megint megnyit egy új helyet újabb harcokkal. Ezek viszont valami elképesztően erős szörnyek lesznek. Egy példával illusztrálva a dolgot, az egyik ilyen helyen a fiend csupán 75 ezret sebzett rám! Aranyos! Ha valami isteni szerencse folytán mindegyik helyen mind a tíz szörnyet begyűjtitek és az összes speciális szörnyet legyőzitek, akkor egy új vad jelenik meg a lehetőségek között. Ez az Omega Weapon új változata és csekély 10 millió HP-ja van! Nem, nem, nem! Nem írtam el és nem nyomdahiba! 10 millió, igen 10 millió HP-ja van! Hogy hogyan lehet legyőzni? Nem tudom, bár aki odáig eljut, hogy behozza, nem hiszem, hogy komolyabb gondot fog okozni az elpusztítása. Legyenek meg a legjobb fegyverek és a HP-t is fejlesszétek fel öt számjegyűre – ezt a pajzsba rakható cuccal lehet megcsinálni, elméletileg 99 ezer HP-nk is lehet! A sebzéses is akörül legyen. Szerezd meg a legjobb Overdrive és Aeonok is. Hogy mit kapunk, ha legyőzzük? Majd meglátjátok! Bár nem igazán éri meg, mert semmi szükség nem lesz rá, mire legyőzzük. Tehát kalandra fel, sokat kell fejleszteni!

TITKOS HELYEK

Először is lássuk, milyen rejtett helyeket lehet találni a térképen. Csak mozgassátok a nyilat a megfelelő koordinátákhoz és nyomd meg az X-et.

Baaj Temple: X:11.16, Y:57.63.
Sanubia Temple: X:12.16, Y:41.45.
Besaid Falls: X:29.32, Y:73.76.
Mi'ihen Ruins: X:33.36, Y:55.60.
Battle Site: X:39.43, Y:56.60.
Omega Ruins: X:69.75, Y:33,38.

Van még három másik hely is, ezeket kódok beírásával lehet előhozni (Input Password).

A következőket, így csupa nagybetűvel írjátok be: GODHAND, VICTORIOUS, MURASAME.

OMEGA RUINS

Ez egy tágas helyszín, tele szörnyekkel. Mint Sin belseje, ez is felfedezetlen. A hely közepén meg kell küzdeni Ultima Weaponnel. őt Briddel le lehet fizetni, király cuccokat ad, de sokba (1.4 millió gil) kerül. Lopni is lehet, ha azt akarjuk. Ultima még nem lesz nehéz, de utána, a barlang végén jön Omega Weapon. Na ez már keményebb lesz, jó erőben kell lennünk, ha megakarjuk ölni, kb. 90 ezer körül van a HP-ja. Vigyázz az Ultima varázslatával!

TITKOS AEONOK

Valefor: Ő ugyan nem titkos és nem is új, de lehet szerezni neki egy új Overdrive-ot! Ez az Energy Blast, még a játék elején felvehető. Beszélj Besaidban a templom mellet álló nővel, ő tanítja meg.

Yojimbo: Gyűjts össze minimum 250000 gilt. Menj a Calm Lands-on észak felé a hidakhoz. Gyere át a híd alatt egy új helyre. A mentőhelynél van egy barlang. Bent a lesz egy kis párbeszéd, Luluról kiderül, hogy az első Summoner, akit védett itt halt meg. A Summonja még mindig itt van. A barlangban megtaláljuk az említett Summonert, aki hívja az Aeon Yojimbot. Verd el őket és Yuna végrehajtja a sendinget. Lesz itt egy platform, ami odarepít, ahova az irányt nyomod. Repülj előre. Itt lesz Yojimbo. 300 ezer gilt kér, hogy csatlakozzon. Ajánlj neki 150 ezret, Aztán kicsit többet. Kb. 250 ezerig lehet lealkudni az árat, ha kifizetjük Yojimbo mellénk áll. Lehet, hogy 200 ezerig is le lehet menni, ehhez először ajánlj fel neki 150 ezret, aztán 1 gillel többet. Elég érdekes Aeon, mert ha nem fizetünk neki semmit nem fog csinálni. Viszont ha sok pénzt adunk neki, egyből megöli az ellenfelet. Viszont annyit meg nem ér, túl sok pénzt fogyaszt.

Anima: Először is az a feladat, hogy látogasd meg Baaj templomot – előtte ne felejtsd el bevédeni magad Patrifaction ellen. Öld meg a nagy halat, amivel a játék elején találkoztál – kapsz egy fegyvert Wakkának, amivel kikapcsolhatod a harcot. Menj be a nagy ajtón. Lesz itt 6 szobor. Itt is lesz egy ajtó, ami zárva lesz. Ahhoz, hogy ezt kinyissuk, szükség lesz arra, hogy az összes Closter of Trials-ban felvegyük az összes dobozt. Viszont ehhez mindegyik helyen fel kell venni a Destruction Sphere-ket és a helyükre kell tenni, hogy az utolsó ládákat is felvegyük. Az utolsó helyen Zanarkandban kell a felvenni a Destruction Sphere-t. Ehhez meg kell oldani egy új tetriszes feladatot, és ha sikerül miénk a Sphere, amit már csak a helyére kell tenni. Bevellebe nem lehet visszameni, de szerencsére, mikor először ott jártunk, akkor a továbbjutáshoz, mindenképpen kellett a Destruction Sphere. Ha kinyílik a hely, megkapjuk Animát, és sokat megtudunk Seymourról is. Egyébként az összes Closter of Trial végén a Chamber of Fayth-nél láthatunk egy kisebb párbeszédet és többet megtudhatunk a történetről.

Magus Sister: Először is vedd fel az összes Aeont, beleértve Yojimbot és Animát. Gyűjtsd be Gagazetben az összes szörnyet és kapsz a gyűjtőtől egy cuccot. Ha ez megvan, a Calm Lands-on és vegyél ki egy Chocobo-t a nőtől – kb. középen a bolt közelében lesz. Menj a bejárathoz és fordulj jobbra a leszakadt hídhoz. A madárral át tudsz menni. Itt lesz Remiem templom. Beszélj Belgemine-nel, kiderül róla, hogy már halott, de nem esett át a sendingen. Győzd le az összes Aeont, amit felkínál. Király cuccokat kapsz, végül pedig egy speciálist. Ezzel és a szörny gyűjtőtől kapott tárggyal kinyithatod fent az ajtót és megkapod a legjobb Aeont, a Magus Sisters. Csúcs ez az Aeon, egyébként a FFIV egyik főellensége volt. Megéri felvenni, bivaly erős!

A LEGJOBB FEGYVEREK

Csak úgy, mint a FFVII-ben itt is minden emberünknek van egy legjobb fegyvere. Ezek megszerzése nem egyszerű metódus, sokat kell vele szöszmötölni. Először is a legjobb fegyverek elsőre nem tűnnek nagyon erősnek, mivel nem lehet őket tuningolni és benne van a NO AP ability, tehát felszerelve őket, nem kapunk AP-t. Azonban ezt el lehet távolítani, és bivaly erős fegyvereket lehet belőlük csinálni. Mindegyik Ultimate fegyver felvétele azért is nehéz, mert a doboz vagy a hely mindig zárva lesz, és ahhoz, hogy ezeket kinyissuk szükség lesz egy speciális cuccra. tehát kezdjük az elején. Első lépés, hogy megszerezzük a Cloudy Mirrort. Menj Remiem templomba és versenyezz a Chocobo versenyen itt. Nyerd meg (előbb érj középre, mint az ellenfél), és megkapod a tükröt. Most ezt vidd Macalania erdőbe. Bent az erdőben találsz egy anyát, aki a férjét keresi. Nagyjából tőlük jobbra az egyik kis tisztáson lesz a férj, beszélj vele és vissza megy a családhoz. Csevegj el velük és kiderül, hogy most a fiúk tűnt el. Keresd fel a fénylő vékony ösvényt, ami a levegőbe vezet. Itt megtalálod a fiút, szólítsd meg és elszalad. Viszont most szabad az út a fénylő nagy gömbhöz. Ezt vizsgáld meg és megtöltheted energiával a tükröt, így az átváltozik a Celestial Mirrorrá. Ok ez megvolt, jöhetnek a fegyverek.

Ahhoz, hogy a fegyverekből eltávolítsuk a No AP-t, kell szereznünk mindegyik eszközhöz két követ. Az egyik egy Crest, a másik egy Sigil lesz. Minden emberünknek két ilyenre van szüksége, hogy igazán kihozzuk legjobb fegyverünk erejét. A Crestet általában könnyű a Sigilt pedig baromi nehéz vagy körülményes megszerezni. Nézzük tehát, hogy hol találhatóak a fegyverek, Crestek és Sigilek. Ne felejtsd el, hogy az alábbiakat csak akkor lehet megcsinálni, ha megvan a Celestial Mirror!

Tidus

Caladbolg: Repülj Calm Lands-ra és játssz egyet a Chocobo kiképzővel. Ezután indulj nagyjából észak-nyugatra. Itt van egy lejáró, ahol ha játszottál a Chocoboval, akkor lemehetsz. Ha nem egy ember fog megállítani. Lent megtalálod a fegyvert, csak érintsd meg a falat.

Sun Sigil: Zanarkand Dome-ban találjuk egy ládában, egy szinttel feljebb (vagy lejjebb nem emlékszem), ahhoz a helyhez képest, ahol legyőztük Yunalescát.

Sun Crest: Na ezt idegesítő lesz, mert a Calm Landson meg kell nyerni a Chocobo versenyt 0.00.0 másodperc alatt! Hogy hogyan lehet ezt elérni? Szedjetek össze kb. 12 léggömböt és kerüljétek ki a madarat. Úgy vettem észre, hogy ha 1 madár eltalál azt két lufival lehet kompenzálni. Nekem 14 léggömb, 1 madár volt az eredményem, mire sikerült!

Wakka

World Champion: Beszélj Lucában, a bárban az egyik emberrel (talán a pultossal) és neked adja.

Jupiter Sigil: Ez is Lucában lesz egész pontosan a az öltöző egyik szekrényében.

Jupiter Crest: Na ez macerásabb, mert rengeteg blitzball meccset kell megnyernünk, hogy ezt megkapjuk. Úgy tudom, hogy az összes (négy) Overdrive-ot meg kell előbb szerezni, aztán kapjuk csak meg. Arra figyelj, hogy véletlenszerűen kapod meg, tehát nagyon sokat kell játszani, mire meglesz, kb. 50 meccset!

Lulu

Onion Knight: Baaj templomban van egy elrejtett ládában. A vízben találod nagyjából a bejárattal szemben, nem látható ezért kutass át mindent és nyomkodd az X-et.

Venus Crest: Mikor megkapod a repülőt, menj vissza a Farplane-be, ott lesz egy ládában.

Venus Sigil: Na ez már megint nehéz lesz érdemes lesz a harcot kikapcsolni (Baaj Templomban a hal legyőzése után kapsz olyan fegyvert, amivel ezt megteheted. Mikor megvan a repülő irány vissza Thunder Plainsbe és kerülj el összesen 200 villámot! Ez több dolog miatt lesz nehéz. Nem szabad hibázni, nem szabad menteni és nem szabad bemenni egy épületbe se különben kezdheted elölről az egészet! Valahogy biztos meg lehet csinálni! Ha megvan a 200 és utána találnak el akkor is kezdheted elölről! Fontos, hogy ne állj meg és kezdj el nyomkodni örült módjára az X-et, mert büntetésből mindenképpen beléd csap egy villám, és így jársz, ha automata joyt akarsz használni! Ha megvan menj Rin épületében, ahol ott lesz a láda.

Yuna

Nirvana: Gyűjtsd össze a Calm Landson az összes szörnyet és beszélj a gyűjtővel, ő oda adja azt a ládát mibe benne lesz.

Moon Crest: Besaid szigeten a tengerparton van. Üssz be a vízbe és lubickolj jobbra.

Moon Sigil: Győzd le az összes Aeon-odat Remiem templomban. Ebben benne van Yojimbo, Anima és a Magus Sisters is.

Kimahri

Spirit Lance: A Thunder Plainsben láthatsz néhány kaktusz szobrot. Menj oda hozzájuk és a Négyzettel aktiválj hármat. Ezután menj vissza a hely déli részébe és kövesd a kaktusz szellemet a toronyig (a jobb oldalon lesz) és aktiváld azt is. Ekkor megjelenik egy láda.

Saturn Crest: A Gagazet hegységben van egy ládába - azt hiszem Seymour után lehet felvenni, de ez nem biztos.

Saturn Sigil: Macalaniában nyerd meg a lepkefogó játékot, miután megvan a repülőd. Ez nehéz lesz, mert csak a kék lepkéket foghatod meg a pirosat nem!

Auron

Masamune: A Calm Landson találod annak a barlang bejáratával szemben, ahol felvetted Yojimbot. Indulj el arra és a kőben megtalálod a Rusty Swordot. Vedd fel aztán térj vissza Mushrom Rock Roadra, ahol indulj el észak felé. A térképen láthatsz majd egy zöld négyzetet, itt lebeg egy kő. Utazz vele fel és felfedezhetsz egy kardot a földben. Vizsgáld meg a kardot és a szobrot, és felveheted a fegyvert, ha Celestial Mirrorod.

Mars Crest: Vagy Mi'iehen vagy Mushroom Highroad-on (már nem emlékszem) van egy dobozban.

Mars Sigil: Gyűjts össze 10 különböző helyen 10 szörnyet és megkapod a szörnygyűjtőtől. Beszélj vele többször is.

Rikku

Godhand: Írd be ezt így csupa nagybetűvel és teleportálj oda. Benne lesz a fegyver a dobozban.

Mercury Crest: Sanubia Desertben van az egyik ládában.

Mercury Sigil: Újabb körülményes feladat, megint Sanubia Desertben. Kapcsold ki harcot, mert jó sokáig fog így is tartani. Lesz itt is egy kaktuszkő egy emblémával, amit vizsgálj meg. Beindul egy minijáték, melyben kaktuszokat kell keresni. Ha megtalálsz egyet, akkor egy újabb játék jön. Akkor kell közelíteni a kaktusz felé, amikor az hátat fordít, ha így elkapod akkor kapsz egy zöld kristályt. Ezt vidd vissza a kaktuszkőhöz és tedd bele. Összesen 10 kaktuszt kell megtalálni és eljátszani velük a játékot. Csak sorrendben lehet haladni, nem össze-vissza. Gyakran előfordul, hogy meg kell vizsgálni bizonyos tereptárgyakat, hogy a kaktuszok feltűnjenek. Szerencsére bármikor elhagyhatod a sivatagot, ha megunod a játékot. Ha összeszedted mind a tíz kaktuszt és megnyerted a játékot tiéd a Sigil, és bemehetsz a Kaktusz faluba!

Ha megvan a fegyver a Crest és a Sigil is, akkor most jön a legfontosabb! El kell menni Macalaniába ahhoz a helyhez, ahol feltöltötted a Celestial Mirrort. Vizsgáld meg a gömböt megint és ha megvan a Crest és a Sigil nyomd rá a fegyvereidet a gömbre (ha mind a két cucc meg van akkor) kétszer egymás után. Ha ez megvan a fegyveredet "kicsit" megerősítve kapod vissza! Pld. ötszámjegyűt sebezhetsz! Mindegyik fegyver csodákat tesz az Aeonokkal, ugyanis hatásukra (mindig más valaki) képes lesz öt számjegyűt sebezni!

NÉHÁNY OVERDRIVE

Auron

Az ő Overdrive-jait a legnehezebb összeszedni, mert Jecht elrejtett Sphere-jeit kell keresgélni. Összesen tíz darab van, méghozzá az alábbiak.

1- Miután legyőzted Spherimorph-ot nézz körül a helyen.
2- Besaid faluban jobbra a templomtól.
3- SS Liki nevű hajón valahol.
4- Luca Stadiumban az alsó szinten.
5- Mi'ihen Highroad
6- Mushroom Rock Road
7- South Shoopuf morph
8- Thunder Plains
9- Macalania Woods déli részében
10- Gagazet Mountain

Ahol nem írtam semmi pontosabbat ott jól nézz körül, mert apróak, ezek a Sphere-k. Egyébként mindegyik után láthatsz egy kisebb bejátszást Jechtről.

Wakka

Nyerj vele blitzball meccseket (bajnokságokat) és kapsz Overdrive-okat.

Tidus

Csináld meg a Spiral Cutot 10-szer, a Slice&Dice-ot 20-szor és az Energy Raint 50-szer, hogy kifejlődjenek jobb Overdrive-ok.

AL BHED NYELV

Ezeken a helyeken veheted fel az Al Bhed lefordításához szükséges betűket. Ezeket csak történet szerint lehet felvenni, ha néhányat elszalasztunk, többet már nem lehet. A játék végén, ha az összes megvan kezdjetek új játékot, mentsétek el, majd visszatöltve a régi állást mentsétek el a nyelvet egy Al Behd mentőhelynél, így az új állásotokban a teljes nyelvet ismerni fogjátok!

1- Al Bhed hajón a játék legelején.
2- Besaid faluban valahol.
3- Liki hajó egyik szobájában.
4- Kilika szállójában.
5- Winno hajó egyik szobájában.
6- Luca stadion földszintjén.
7- Luca Thatre-ben.
8- Mi'ihen Roadban Rintől kaphatod meg.
9- Mi'ihen Highroad
10- Mushroom Road
11- Djose Highroad
12- Moonflow
13- Guadosalamban az egyik házban.
14- Thunder Plainsben a házban Rintől kapod.
15- Macalania Woods
16- Lake Macalaniában az egyik házban.
17- Sanubia Desert
18- Sanubia Desert
19- Al Bhed HOME
20- Al Bhed HOME
21- Al Bhed HOME
22- Bevelle Temple
23- A Calm Landson van valahol.
24- Remiem Temple
25- The Calm Lands-en Yojimbo barlangjában.
26- Omega Ruins

BRIDE

Ezzel a paranccsal a szörnyektől rengeteg pénzért cuccokat vehetünk. Nagyon király dolgokat lehet így szerezni, csak elképesztő sok lové kell hozzá. Néhányat leírok a fontosabbak közül. Pénzt egyébként az Omega Ruinsnál lehet szerezni a Bride-hez, mert ott több pénzt adnak a szörnyek, főleg akkor, ha felvan szerelve a Gilmore abiliti és legyőzitek a Mimic-et (ez egy dobozhoz hasonló szörny).

- 40 darab Level 3 Key Sphere 900000 gilért Demonolith-tól.
- 2 darab Level 4 Key Sphere 196000 gilért Chimera Brain-tól
- 2 darabWhite Magic Sphere 256000-ért Dark Flan-tól
- 2 darab Black Magic Sphere 152000 gilért Black Elementtől
- 2 darab Skill Sphere 360000 gilért Zuu-tól
- 6 darab Special Sphere 1088000-ért Adamantoise-tól
- 2 darab Door to Tomorrow 74000 gilért Mech Leadertől
- 2 darab Mega Phoenix 8600 gilért Alcyone-tól
- 60 darab Chocobo Wing 360000 gilért Machea-től
- 16 darab Ether Turbo 81600 gilért Thorntól
- 4 darab Wings to Discovery 540000 gilért Marlborotól (ez egy nagyon király cucc, és fontos a tuningoláshoz!!!)
- 99 darab Pendulum 1400000 Ultima Weapontől
- 10 darabRename Card 157000 gilért Zaurustól
- 80 darab Remedy 92980 gilért Lord Ochutól
- 15 darab Winning Formula 900000-ért Sand Wormtól
- 20 darab Supreme Gem 260000 gilért Halmatól
- 20 darabHealing Spring 90000-ért Octopustól

Veres Miki

ATLANTIS 3 VÉGIGJÁTSZÁS

A KEZDET: SIVATAG ÉS BARLANG

A bevezető után egyedül találjuk magunkat a pusztában. Ha a kiinduló ponttól balra fordulunk, találunk egy utat, ami elvezet a táborhoz, és az előtte álló katonához. Vele ne nagyon beszélgessünk, mert gyorsan eljár a keze, és kezdhetjük elölről a játékot. Amikor vele szemben állunk, jobbra fordulva (balra nincs semmi) láthatunk egy ösvényt a sziklák közé, arra induljunk el, így beleütközünk egy újabb őrbe, de szerencsére jön a megmentők, és elintézi helyettünk. Rövid szóváltás után mehetünk tovább. Keresd meg a párkányt, ahonnan lelátsz a táborra, itt kábelek vannak a földön. Fordulj meg, és egy barlang száját tekintheted meg, amin sétálj is be, egészen a térkapuig. A kapu előtt van a földön egy ábra, ami működésbe hozva megnyitja az átjárót. Vedd elő a nálad található két tárgyat, rakd össze őket, és a forgó kis szerkezetet indítsd el a következő ábráknak megfelelő sorrendben: jobb láb, bal kéz, jobb kéz, bal láb, fej. Megnyílt a kapu, egy sírkamrában találod magad. Menj balra, a falon lévő csillaghoz, és tekergesd meg a következőképpen: bal, jobb, jobb, bal, jobb. Kinyílik a szarkofág, és egy füves múmia lép ki belőle (olyan, mint aki be van szívva), lehet dumcsizni, közben még egy szkarabeuszt is kapsz. Ha már minden témát kitárgyaltatok (egymás nemi élete, család, gyerekek, munka, stb.) fordulj jobbra, és vedd fel a baloldali oszlop jobb talpazatánál rejtőző fa madarat. Beszélj erről is a barátunkkal, majd lépj a kijárathoz, és használd a madarat. Kijutottál…

1. FEJEZET: A FÁRAÓK FÖLDJE

Kint egy repülő ladik vár, csapjunk a lovak közé, és lovagoljuk meg a szél erejét…(Vagyis szállj már be a csónakba!). Egy ősi templomhoz jutottál, odabent egy pap vár, aki érkezésedkor előadja meséjét a fáraóról, majd mély hallgatásba burkolózik. Ha elkezded kérdezgetni, kiderül, hogy elég szerény, és csendes a srác…csendes? Bazzé! Semmire nem válaszol a csökött, hagyd is ott, sétálj inkább vissza a csónakhoz. A térképen jelöld ki a vízben lévő, bal felső sarokba rajzolt szigetet, ez Isis temploma. Odabent társalgás, és egy kisebb feladat vár rád. Állj a falhoz. A képekből, és a feliratokból kell kiraknod a fáraó történetét. Balról jobbra haladj, először a felső sor jön, és azután az alsó. Következzen a képek helyes sorrendje: Ülő nő, előtte a fáraó egy tekerccsel. Kutyafejű ember a lángokban. Kutyafejű ember a szarkofág mellett. Fáraó a nyitott koporsóban. Pár ember vízbe dobja a ládát. Szarkofág, és a jobb oldalán egy pálma. A kutyafejű kapál. Baloldalon arc, mellette testrészek, és erdő. Középen nő, körülötte testrészek. Nő áll, jobbra tőle fáraó a szarkofágban. Kutyafejű, kezében egy szimbólummal. Kutyafejű, és a nap előtt álló fáraó. Jó, ez is megvolna, most jöjjenek a feliratok. Csak a mondatok elejét írom le a megfelelő sorrendben: Osiris, son of earth… Seth, twin to Osiris… During a feast… All the guests try… Before Osiris can leave… Isis seeks her lost… She hides Osiris… He finds him, and cuts… The faithfull wife… She puts the body… After death, she lies… Who one day… Na, ennyi volt, kapsz egy talizmánt. Utazz a hajóval, méghozzá a Szfinx hátsó lábánál lelhető szentélyhez. A kőtáblán álló kis dobozból vedd ki a keresztet, és utazz egyet megint. Következő állomásunk a Szfinx seggénél látható pálmafás partszakasz. Sétálj oda a halászfiúhoz, beszélgess vele, és használd rajta a talizmánt. Most már szerencséje lesz a srácnak, és kifog pár halat, meg két ajándékot neked is. Tedd el, és utazz a Szfinxtől délen lévő kis szigetre. Kapaszkodj fel a lépcsőn, egy nagy márvány ládához jutsz. Az oldalára rajzolt képhez illeszd oda a fiútól kapott női arcot, hogy kinyíljon, és megszerezd a tollakat. Most fordulj balra, és az oszlopból kiálló bütyökre akaszd fel a mérleget. Az lesz a dolgod, hogy kimérd, melyik a legnehezebb toll. Ha megvolt, a többit rakd vissza a ládába, de ezt az egyet tartsd meg (egyébként elárulom, hogy a sárga az…). Menj vissza az ősi templomba, ahol a pap magyarázott a fáraóról, és helyezd a tollat a bal, míg a keresztet a jobb emelvényre, így láthatod a csodálatos feltámadást. Miután ez is megvolt, a szkarabeuszod arannyá változott… Most már csak egy dolgod van…utazz a szentélybe, ahol a keresztet találtad, és a nagy láda előtt (azon van a kis doboz), használd az aranybogarat.

2. FEJEZET: A VALÓSÁG, ÉS EGY FURCSA VILÁG HATÁRÁN

A kapun kilépve visszajutsz a barlangba. Menj ki, és beszélj a kopasszal. A terembe visszaérve kérdezősködj nála mindenről, azután kapd fel a koponyát. Egy igen érdekes helyre kerültél. Keresd meg a kristálydelfint, és beszélj vele mindenről. Amennyiben megvolt, fordulj tőle balra, és menj le az első úton. Egy járhatatlan ösvény van előtted, fordulj jobbra, és megint használd az első utat. Ugyanígy kétszer megint jobbra menj, és így elérkezel két buborékhoz, amik ajtókat, és egy folyosót ábrázolnak. Lépj be bármelyiken, nyisd ki a baloldali, első ajtót, azután a következő teremben a jobboldali harmadikat. Az utolsó teremben fordulj meg, és sétálj ki a főajtón. Keresd meg újból a delfint, és nála megfordulva megtalálod a buborékot, ami visszavezet a kopaszhoz. Társalgás következik, utána vedd szemügyre az egyik oszlopon álló egyiptomi alakot. Eledése után beszélgess vele, aztán húzódj vissza a szoba végébe, és kattints a szeles szerkezetre, majd az abból születendő valamire. Most egy irányító panel van előtted, aminek a három gombja közül a jobboldalit kell használnod. Hó, és szikla, amit látsz…indulj el, vár a kőkorszak.

3. FEJEZET: AZ ŐSLÉNYEK BIRODALMA

Rövid séta után egy mamuttal futsz össze, és hát a találkozás nem nevezhető barátságosnak, ezért egy barlangban kötsz ki. Haladj előre, amíg le nem zuhansz, és meg nem halsz. Pánikra semmi ok, a lélek nem vész el csak átalakul, így te sem tűntél el nyomtalanul. Ha a tested veled szemben van, látsz a jobboldaladon egy barlangot, ide menj is be. A tűzrakó helyen használd a nálad lévő botot, hogy kicsit világosabb, és melegebb legyen. Sütögetni ugyan nem fogsz, azért így is van eredménye a dolognak, a falon pár farkas alakját pillantod meg. Baloldalon van egy szürke, és egy fekete, a jobbon pedig egy zöld, egy vörös, és egy hófehér. Össze kell eresztened őket, de úgy, hogy a fehér nyerjen. Ez nem túl nehéz, csak a következőt kell tenned. Klikkelj a zöldre, majd keresd meg a baloldalon a feketét, és azt is jelöld ki, így egymással szemben fognak acsarkodni. Idővel az egyik leveri a másikat, ezután jelöld be a vöröset. Az újabb harc végeztével jöjjön a szürke, majd ha megint csak egy maradt, a fehér is beszállhat a pankrációba, hogy azután győztesen kerüljön ki belőle. Egy rövid bejátszás során láthatod a nyertest, ahogy a falon keresztül távozik…jól csinálja a kis bitang, kövesd hát. Egy gyönyörű, és érintetlen helyen találod magad. Lépj egyet előre az ösvényen, itt találsz a baloldalon egy farönköt, amit tegyél zsebre (Heh, megnézném azért ezt…). Szaladj tovább a nagy fáig, és rakd le elé az előbb felvett tönköt, majd mássz fel róla az ágakhoz, hogy át tudj mászni a víz felett. A túloldalon egy kardfogú tigris vár a sziklákon, de mielőtt odamennél hozzá, vedd fel a földről a követ. Egy lépés, és már közelebb is vagy a fenevadhoz. A macsek körbe-körbe mászkál, amikor fent van a dombon, célozz fölé, és dobd el a követ. Amennyiben jól csináltad, láthatod, ahogy szegénykém elmerül a futóhomokban (Vagy mocsárban, de ez lényegtelen…). Ide jó időzítés, és pontos célzás kell, ez az egyik legnehezebb része a játéknak, nem csoda hát, ha kapsz majd egy kisebb idegbajt. Mielőtt továbbmész, vedd fel a jobbodon fekvő botot. Ha már megvan, mászhatsz fel a sziklára, és használhatod az előbb szerzett eszközt a nagy kőnél. Megint megalkottad a továbbvezető utat, használd is ki. A sziklák közt menj le balra, a medve felé. Hirtelen morgásra leszel figyelmes, egy fekete farkas az. Hoppá! Most mi lesz? Hátrálj vissza kettőt, azután menj a másik útra, aminek a végében ott pihenget a jámbor fehér farkas, és majd ő megvéd a gonosz malackazabálótól (Meg Piroska gyilkos, meg nagymama imitátor…). Amennyiben megvolt ez is, vígan fütyörészve haladj vissza addig, ahol összefutottál az ordassal, és vedd fel a földről a rudat, amivel a domb tetejéről átugorhatsz a vígan halászgató maci mögé. Butuskám tudomást sem vesz rólunk, ezért menj a partszakasz széléig, ahonnan rúgd le a rönköt, ezzel utazhatsz a vízen, a sziklafeljáróig. Ennek túrázd fel magad a tetejéig, onnan pedig kapaszkodj fel a repülő szerkezetbe, ahol felvehetsz egy tárgyat, meg a koponyát. Ismét a buborékok világába kerültél. Nincs más dolgod, mint megkeresni a delfint, beszélni vele, azután megfordulva kilépni az űrhajó belsejét formázó buborékon keresztül. Király, ez is megvolna… A szerkezet nyílásán keresztül ereszkedj vissza a feljáróhoz, majd sétálj le az aljába, ahol meglátod a fehér farkas ábráját a falon. Jelöld ki, és ismét a barlangban vagy. Juss vissza a csarnokba (Ott van a tested is.), és nézd meg, merre folyik ki a víz. Ott, ahol ezt látod, van egy másik bejárat, sétálj be rajta. Lépj az üreg közepébe, vedd fel a dárdát, és vadászd le a körbe-körberohangáló állatkákat (Háát…ez sem igazán az én stílusom…). Amikor már mindegyik megvan, lesz négy drágaköved, amiknek mindegyike egy-egy természeti elemet jelképez (tűz, víz, föld, levegő…). Már csak vissza kell menned a csarnokba, hogy elhelyezd őket a tested körül felrajzolt ábrák szerint (Föld, és tűz a lábnál, víz, és levegő a karoknál…), és ismét élhetsz a megszokott forma szerint. Fuss az eddig még nem használt feljárathoz, így visszakerülsz a korábban már látott vadászhoz. Hatalmas mosoly kíséretében átadod neki az általad készített lándzsát, amivel már leölheti a mamutot… Éljen, innentől kezdve terjed a fegyverek készítésének technológiája…a végállomás az atomkor, a nukleáris, és biológiai fegyverek kora. Hurrá-hurrá! Tapsoljuk meg hősnőnknek az eredményt! Mindegy. Visszakerültünk a kriptába. Álljunk a szoba végében lévő falhoz, vegyük elő a kapunyitó szerkezetet, és most a legalsó ábrát használjuk, hogy Bagdadba kerülhessünk. Vége ennek a résznek is…

4. FEJEZET: ALI BABA, ÉS A NEGYVEN TAPLÓ

Oh, hirtelen a mesés keleten találod magad. Csodálatos hely, gyönyörű hölgyek a vékony fátylak mögött, ezeregy éjszaka, és azok meséi, meg…de mi ez a sötét, másszunk ki ebből a sötét valamiből! Szóval…csodálatos hely, gyönyörű höl…brooááá! Mi ez a döglött halszag? Még ez az idióta macska is itt hangoskodik. Ha nem akarod, hogy felverje az őröket, gyorsan távolítsd el a jobboldali tároló tetejét, ezzel megnyitva neki az utat a gusztustalan tetemekhez. Fúj, fura ízlése van a dögnek. Nos, jelenleg egy tolvajt alakítunk, és fel kéne jutnunk az erkélyre. Ezt a következőképpen tehetjük meg: ahogy kilépünk a hatalmas edényből, forduljunk jobbra. A bokor mellett van egy kő, ezt dobjuk a baloldali toronyhoz, hogy az őr elforduljon egy picit, amíg megnézi a zaj forrását. Gyorsan szaladjunk a szemközti létráért, majd ha megvan, lépjünk vissza a bokorhoz. Támasszuk fel balkonhoz a létrát, és másszunk fel rajta. Egy lépés, és már megint megzavar az a hülye macska…ne! A vázát ne! Basszus, ezt megcsinálta, szaladjunk be az előttünk álló ajtón, és hagyjuk, hogy a szép hölgyemény megmentsen minket az őrség karjaiból. Oh, asszonyom, a lekötelezettje vagyok, bármit megadok, amit kíván (ehhez persze kaján vigyor párosul). Egy fekete rózsát kíván? őőő…rendben (a vigyor el is tűnik gyorsan, itt már nem mókázunk), megszerzem. Hamarosan egy kertbe kerülsz, itt fordulj meg, zarándokolj fel a lépcsőn, és vedd fel a baloldali út végében kitámasztott botot. Vissza a kertbe, de ne foglalkozz a sátrakkal, inkább keresd meg a kis medencét, ami mellett két út van, és fáklyákkal van körülvéve. A baloldali ösvény szélén áll egy banánfa, amiről egy darabot le tudsz verni a pálcával. Ezzel juss át a medence másik oldalára, és add oda buta kis majmocskának. A kedves kis állatka boldogan fogadja el ajándékodat, és a rudacskáit eldobálva kezdi majszolni kedvenc csemegéjét. Éljen-éljen! Tiéd mind a három színes valami. Rögtön mögötted ott a fal, sétálj oda, és fordulj jobbra. Az út végében egy ronda, nagy griff vár, na meg a földön egy gömb, amit fel kéne venned. Lépj egyet vissza, és a baloldali emelvényen álló vízipipa szerűségbe (Jó ez az anyag, mi?) helyezd be a gömböt. Kaptál egy szarvat, amit rögtön használhatsz is a "postaládánál", amennyiben visszafordulsz a griffhez. Szörnyünkre rázuhant egy ketrec, ezért már biztonságban kiveheted a falba helyezett dobozkából az ékköveket. Nos…a következő feladatod, hogy elmenj mindhárom sátorhoz, és a színüknek megfelelően használd a botokat a dzsinnekkel szemben, azután a benti hölgyeknek add oda a nekik való drágakövet a következő három ajándékért cserében: két kulcs, és egy térkép. Hát, nem semmi csajok, de egyebet úgysem adnak, tehát kár rájuk pazarolni az időt, sétálj a kert közepén álló nagy toronyhoz, és a benti rácsnál használd az aranykulcsot. Egy fura fazon jelenik meg a nyitott kapu túloldalán, és versenyre hív ki. Neked kell először felérned a toronyba, különben elbuksz. A minijátékban döntheted el, hányat lépsz, a majom segítségével. Attól függően haladhatsz, hogy hány vízilovat találsz el, aminek a számát a kis, piros gombbal tudsz kontrollálni (minél lejjebb csúszik a majmocska, annál többet léphetsz). A csillagokba lépve egy emeletnyivel feljebb kerülsz, míg a kígyóval jelölt kör szintén egy emeletnyit visz, csak éppen lefelé. Ezek miatt érdemes nézegetni a kapott térképet, és így kiszámítani a következő lépések számát. Miután felértél, nyisd ki az ajtót az ezüst kulccsal, és repülj egyet a szőnyeggel. A varázsló várába kerültél, aki éppen a koponyával játszadozik. Nos, mivel az neked is kell, lépj be az ajtón, és nyugodtan sétálj át a kígyókon. Egy furcsa szobába kerültél. A földön egy csillagokkal teli szőnyeg. Ezen kell majd kijelölnöd az ablakokban, és a faliszőnyegen látható csillagképeket. Csak elsőre tűnik nehéznek, de ha valami mintát képzelsz a helyükbe, máris könnyebb (Faliszőnyeg: kereszt, az aljában egy L betűvel; stb.). Amikor már megvan mind, egyetlenegy csillag marad a földön érintetlenül, ezt kell összekötnöd a kígyó szájával (kereszt teteje), méghozzá a legrövidebb úton… Ugye, azért ez nem volt túl nehéz? Most már felmehetsz a lépcsőn, és megbirkózhatsz az újabb logikai feladattal. A szekrény alsó részén van négy ábra egy bizonyos sorrendben (fel, le, balra, jobbra), feljebb pedig négy sor. Ezek közt látsz négy olyat, ami körül szegély van. Na ezeket a fiókokat kell úgy kihúzogatni abban a sorrendben, ahogy lent láthattad. Vigyázz, mert nem olyan egyszerű a dolog, amilyennek látszik! Valamelyik fiók kihúzásával másikat is kinyithatsz, ezért nem sokáig ugyan, de pár percig azért eltarthat a dolog. Jó, ha megvan, húz ki az alsókat is, és vedd ki a papiruszokat. Fordulj az ágy melletti vízipipához, és azzal fordítsd el a szekrényt. Még egy játék… A vízszintesek a sorok, az utánuk lévő szám pedig a kihúzandó fiók, tehát ebben a sorrendben nyitogasd őket: negyedik sor-hármas, első sor-hármas, második sor-négyes, első sor-egyes. A megnyíló zugban van egy kendő, amit a mellette álló vázába kell belehelyezned, így átvezető következik, amiben hősünk elnyeri méltó jutalmát, a fekete rózsát, így örömet szerezve a korábban látott hölgynek. Beszéljünk a delfinnel, és távozzunk a tőle jobbra lebegő buborékon át. Visszakerültünk a szobába, ahonnan az ajtón kilépve végre átadhatjuk a rózsát.

5. FEJEZET: AZ UTOLSÓ KÜLDETÉS

Visszakerültünk a jól megszokott világba. A kopasszal való társalgás után vegyük igénybe a koponyát, keressük meg a már korábban használt folyosós buborékokat, és odabent a következőképpen haladjunk át az ajtókon: Bal-első, jobb-harmadik, bal-negyedik, bal-harmadik, jobb-első, és bal-hatodik. Rendben is volnánk, az elveszett világban vagy. A két öreg közül a jobboldalihoz menj (a nőhöz), és beszélj vele, de csak az őket ábrázoló ikonról. Ha megvolt, fordulj a férfi felé, de ne kezdj vele még beszélgetni, lépj oda hozzá, és ha már hozzád szólt, akkor faggasd a koponyáról, magadról, majd a földgömböt ábrázoló ikonról. Ha már ez is megvolt, dumálj megint az öreglánnyal, méghozzá a nyilakkal szegélyezett gömbről, és utána a varázsbotról. Többet már nem kell velük társalogni, sétálj a tóhoz, és az amellett álldogáló bokorhoz, itt beleugorhatsz a vízbe a botért. Megint a barlangban vagy, és kisebb összetűzésbe kerülsz a kopasszal. Használd a varázsbotot, beszélj a kristálydelfinnel, és lépj be a barlangot ábrázoló buborékba. Kint vagy a tábornál. A baloldali bunker tetején van egy fekete zseblámpa, ezt vedd fel, és üsd le vele innen az előtted álldogáló őrt (Ne menj oda hozzá!). Elszenderedett? Most már odasétálhatsz, és felveheted a kést, meg a kulcsot. A baloldali bunker tetejénél még fel van akasztva egy kulcs, magában a bunkerben pedig ott a barátod, akinek el kéne vágni a kötelékeit a késsel. Beszélgess vele, mutasd meg a kulcsokat, aztán, ha sikerült rábeszélni egy kis autókázásra, menjetek a közelebbi terepjáróhoz, és a kulccsal indítsátok be, hogy már csak a befejező filmet kelljen megnéznetek. Hát, ennyi volt. Ugyan a vége felé szerintem egy kicsit el lett kapkodva a sztori, és még ki lehetett volna bogozni pár szálat, azért így is jó szórakozást nyújtott a program.

Böjtös Gábor

ECCO THE DOLPHIN MÁSODIK RÉSZ

DOLPHIN'S NIGHTMARE

Anguish of Dearth

Miután beszéltünk a delfinnel, két módon is továbbmehetünk. Az egyik, ha beszélünk az összes delfinnel a faluban, és az öreg delfinnek viszünk egy kis kaját (vigyünk magunkkal egy piros halrajt az énekünkkel a jelzett helyről), mire a fia megmutatja az alagúton átkelés módját (beszéljünk vele). A másik, hogy megyünk előre, majd a sziklafal után jobbra, át a kőboltív alatt és meglátjuk az óriási halat. Itt jobbra, kövessük a sziklás túlnyúlást vagy mit balra, a végénél elvileg van egy Stealth power, így el tudunk bújni a nagy hal szájában, és az átvisz minket a falon.

Entrapment

A nagy medencében szedegessük fel a powereket, legfontosabb a Stealth. Így várakozzunk a nagy kapunál, ami ha kinyílik osonjunk át rajta (nem érintve senkit). A középső épületbe úgy jutunk be, ha megkeressük az ajtó kapcsolót, megbökjük és gyorsan átúszunk az ajtón. Bent egy őrt likvidálva menjünk át a kis alagúton a szoba hátuljában, a buborékos szobában egy narancsszín kapcsolót kell megszonározni, hogy kinyíljon a bal oldali ajtó. Egy nagy ablakú helyre jutottunk elvileg, újabb kapcsoló, és be a folyosóba. A keresztútnál jobbra a főkamra van, balra két kapcsolót találunk őrdelfinnel. Kijutva innen, a középső átjárón a monitoros szobába úszva, egy Endurance power lehet a miénk az ernyő mögött. Ha megvan, a narancs kapcsolóval nyissuk ki az új ajtót, menjünk le a nagy kamrába. Itt szabadítsuk ki delfin haverunkat a horgonyok szétütésével, majd visszakapva az irányítást szonározzuk le a trombita növényt és keressük meg a havert, és megszonározva lassan ússzunk kifele, útközben a trombita növényeket szonározva. A jobb fal mellett haladjunk, elhagyva a nagy halat és kijutva a medúzás medencébe. A haverunk felúszik, a film után pedig vissza le az alagúton át az Anquish pályára, megkeresni a klán tagjait.

Anguish

Mikor beérünk a tengeri csillagos folyosóba, a narancssárga vackot szonározzuk meg, s így megtudjuk merre vannak a szurkálós indák. Óvatosan átúszva köztük használva a szonárunkat is, majd ha levegőztünk egy buborékból menjünk tovább a következő alagútrészen. Ha sikeresen átértünk, lent találunk egy levegőforrást, majd ússzunk a medence közepére. Látjuk, hogy egy csapat nagy cápa terrorizálja a delfineket. A bestiák legyakása után beszéljünk a rejtőzködő öreg delfinnel (ha nincs meg nézzük meg a radar-térképet), s ő megnyitja nekünk az utat a továbbjutáshoz.

Caverns of Hope

Az info kristály szerint a passing song-gal az ellenségből barát lesz. Átjutva az áramlaton felfiygelhetünk a robbanó vackokra, és a delfinre, aki azt hiszi, hogy a másik oldalhoz tartozunk. Beszéljünk vele, így már nem lesz semmi baj. Közel az út végéhez, menjünk a baloldali alagútba. A kereszteződésnél újra balra (jobbra vitalit van), majd le, és meglesz az újabb delfin is. Elhagyva jobbra lesz egy Endurance, vissza és megkeresni a következő delfint. Itt úgy néz majd ki, hogy zsákutcába kerültünk, de nem, hanem a felszínen a továbbjutás kulcsa. Itt majd újabb robbanó vackok lesznek, aminek a végén egy nagyobb barlangban találjuk magunkat. Keressük meg a nagy gömbölyű gubót, az egyik mögött egy fényes gömböt találunk, ezt megérintve klán tagok csoportja tűnik fel. Most ússzunk a tükröződő sziklákhoz, onnan pedig kövessük a delfint és védjük is meg a többiektől. Az út folyamán ne engedjük visszafordulni! Ha ügyesek voltunk, elérkezünk egy naaaagy aligátorhoz, akivel persze meg is kell küzdenünk. Ha vége, megnyílik a kijárat a falon, itt be és átugorva a alacsonyabbik falon kint is vagyunk a pályáról.

Lair of Evil

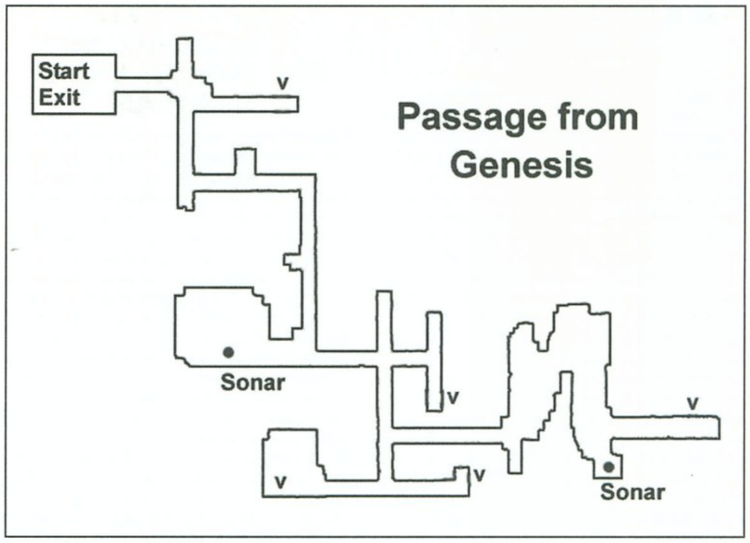
Van térkép, remélem az alapján el lehet itt navigálni. Vigyázzunk az ellenséges delfinekkel, lézerekkel. A vörös jeles ajtónál hagyjuk a delfint, alul a kék cső egy gyorsító. A hosszú alagutakon át majd eljutunk egy nagy gépezetig. Itt a bal kapcsolót, a kagyló felnyílása után a jobb kapcsolót, majd a kagylóba beúszva az utolsót is aktiváljuk. Most jön a gyorsító cső, és keressük meg a fénylő légbuborékos szobát. Itt két ajtó van, a zöld jelzésű a miénk, majd kövessük a másik delfint a parancsnoki központba, a lézerek után kinyit nekünk egy ajtót a géphez. Szonározzuk meg a fényes kapcsolót, és átúszva a pengén a feltöltött szonárral támadjuk az indákat. Újra kapcsoljuk be a kapcsolót, vissza a szobába ahol segítettünk a klántagnak, és menjünk be a szembelevő alagútba. A lézeres rész után egy delfin lesz, itt a jobbra levő ajtót válasszuk és a gyorsító csövön át elérünk a géphez. Kapcsoljuk a szonárral a gépet a legmagasabb fokozatba, majd jobb kapcsoló, bal kapcsoló és bent az utolsó. Most vissza az első kamrához, és már át tudunk menni a piros, zöld jeles ajtón a kijárathoz.

Powers of Levitation

Van rész - térkép. Elég nagy pálya. Először is ússzunk a nagy központi épülethez, és nézzük meg mit ír az info kristály. Most keressük meg az ovális ajtót közel a fenékhez, majd azon túl egy klán tag delfint egy buborék társaságában. Itt a kijárat felé látunk egy ovális részt áramlattal, ezen átúszva egy stealth powert vehetünk fel, és érintsük meg a két sárga fény közül a jobb oldalit egy kis delfin focihoz. Ha vége, vissza a Stealth-os helyre és beszéljünk a delfinnel, észrevétlenül kövessük őt, és gyorsan ússzunk be a csőbe. A lány elmondja ezután, hogy aktiválnunk kell a vízesést, megtanítja a kellő jelszót, de az aktiváláshoz kell keresnünk még delfineket segítségül. Most keressük meg a gépészt, a generátor közelében találhatunk még delfineket, beszéljünk a gépésszel, ki elmondja, hogy aktiválnunk kell az összekötéseket. Most vissza a klán generálisos szobába, a második ajtó után jobbra, át a kitágult ajtón a következő kereszteződésig, itt jobbra és meglesz az első kapcsolódás. Szonározzuk meg, utána vissza a fő terembe, és innen jobbra. Keressük meg a többi kapcsolódást is, közben lesz egy kis harc a biztonsági főnökkel is, miután egy ajtó nyílik ki az itteni kapcsolót aktiválva. Innen ki, találkozzunk két bálnával, s beszéljünk a baloldalival, aki segít nekünk. Ezután megkereshetjük az utolsó három kapcsolódást. Menjünk a generátor közepéhez, és a padlón mindhárom nyílásba bemenve megtaláljuk ezeket. Ha megvan az aktiválás, a hiányzó üvegű portálon átmenve, a fő teremben megtaláljuk az összegyűjtött delfineket. Menjünk az üres kagylóhoz a jelszót aktiválni, és a feladat teljesítve.

Hanging Waters

Nos, itt át kell manőverezni a vízesésen. Elég nehéz ügyességi rész. Az ötödik gát után a két gömb között kell a magas csőbe beugrani, majd az összes gömbre szükségünk lesz a víz felett. Tovább kínlódjunk, ugráljunk, s ha elértünk egy forgó gömbig azt átugorva szonározzuk meg a kürtöt. Ez megnyit egy utat lejjebb, ezt keressük meg és ússzunk át rajta. Ha jó irányba mentünk, elérünk hamarosan a mozgó sziklákig, amik után újabb kürtöt találhatunk. Majd még egyet, s közel már a szint vége, valamit egy elég nagy szörny.



Ice and Fire: Boss Battle

Elég durva delfin, de nagyobb baj, hogy ha legyőztük mehetünk újra végig a Hanging Waters pályán.

Hanging Waters II

Küzdjük végig magunkat újfent, s eljutunk a második főszörnyig.

Abyss of Inferno: Boss Battle

A cél a piros gömböt nekilökni párszor. S újfent Hanging Waters...

Hanging Waters III

Szerintem az előző két tréning után már nem lesz gond senkinek, a szint végén egy madár visz minket az utolsó főellenséghez (ha megszonározzuk).

Mutaclone: Boss Battle

a leküzdéséhez meg kell semmisítenünk a fénylő köveket felül, ekkor eltűnik a pajzsa. Elhaltával dőljünk hátra s nézzük az animot.

DOMAIN OF THE ENEMY

Chance of Reckoning

Vegyük fel az Endurance powert, majd megfelelő sorrendben blokkolni kell a három fenék - ventillátort a víz emelkedéshez. A jobb oldaliba lökjünk egy sziklát, vegyük fel a Stealth power, s ezzel menjünk a másodikhoz. Itt már nehezebb a művelet, a harmadik venti pedig a királynő (akinek a szeme a gyenge pontja) háta mögött található. Vegyük fel a Sonar powert, ezzel szonározzuk meg a lógó alien mögött a követ, és lökdössük bele a ventilátorba jól. Most kiszonározhatjuk a királynő mindhárom szemét, ha megvan gyorsan hatoljunk át az újonnan nyílt kijáraton.

Hatchery

Ez végül is valami keltető tojásokkal. A lényeg, hogy megállítsuk a folyamatot. Ehez deaktiválni kell az erőteret a kar körül két kapcsolóval. Mikor világít, akkor kell leszonározni jól. A kar mellett találunk halat és levegőt is, ha kell. Ezután egy hibás tojást kell ledobni, hogy megnyíljon a továbbjutást jelentő ajtó. Nézzük meg, mit mond az info kristály, vegyük fel a sonar powert, és ezzel űzzük el az őrcápát a kapcsolóktól. Ha háromszor megütöttük a kart, leesik, és mi bemehetünk az új tojáscsúszdánál.

Seeds of Poison

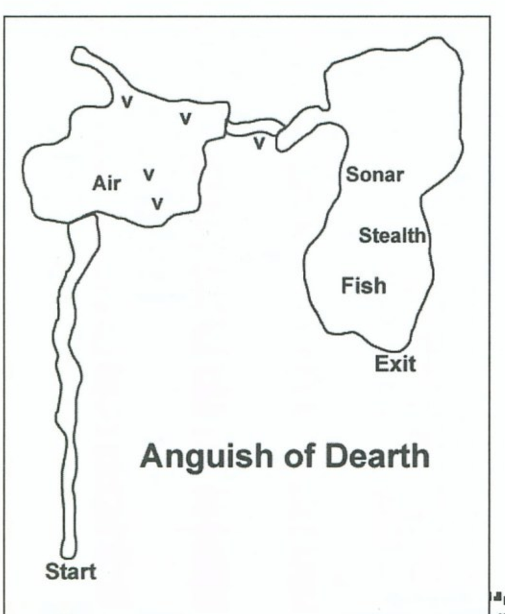
Egy központi barlangban találjuk magunkat, ahol keressük meg a sonar powert, majd menjünk felfele, szonározzuk meg a tojást és szonározzuk meg. Minden tojásból egy lárva bújik ki, ezzel vigyázzunk. Asszem' négyszer kell elvégezni a műveletet, majd az aláhulló zöld tojás jön, s kövessük a piránákat a kijárathoz.

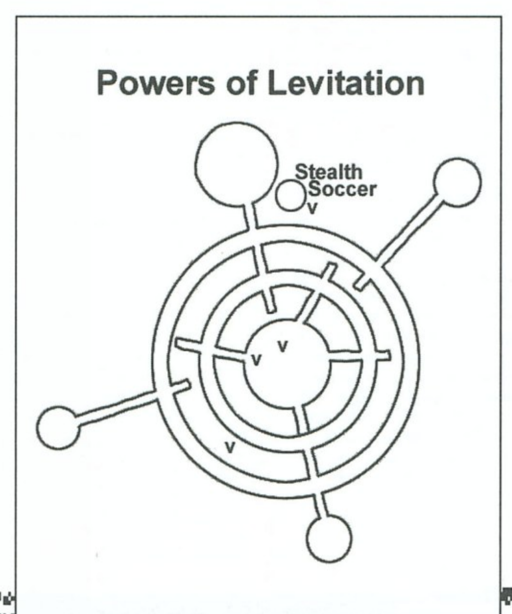
Transfiguration

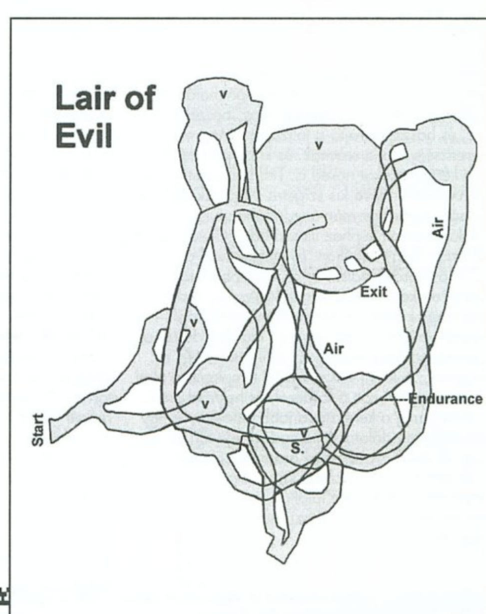
Itt majd megint hallá kell válni. Power szonárral üssük meg a denevérszerű ellenségeket, haláluk után töltsük fel magunkat megint, majd menjünk a start ponttól balra. Újabb ellenség, majd egy szikla betörése után miénk a power of morph az átváltozáshoz. Ússzunk közel a medence aljához találunk egy halat is a művelethez. Így ússzunk át a felszínközeli kis piros folton.

Heart of the Foe

A feladat egyszerű, a zöld vackokat szonározzuk bele a szívbe, s ha megállt vágtassunk neki. Ha ezt sokszor megcsináltuk, a szívnek annyi, megmentettük a földet. Huh.







Kezdjük talán a karakter generálással a leckét gyerekek.

A fajok:

Human
Kiegyensúlyozott, bár papnak nem túl jó kezdetben az alacsony faith miatt. Később kellemes, ha classt-t akarunk váltani.

Elf
A magas wisdom miatt jó priest vagy sorcerer lehet belőle. Warriornak nem ajánlom a gyenge fizikai értékei alapján. Esetleg egy thief szóba jöhet.

Dwarf
Kitűnő harcosnak, de jó priest is lehet az alacsony ember. Ha knight akarsz majd lenni, a dwarf a legjobb választás.

Gnome
A magas faith-ja jó priestté teszi, de kellemes thiefnek is, kivéve, ha egyszerre akarod mindkettőnek.

Halfling
Kitűnő agility = jó thief, és a legjobb faj, ha nindzsát akarunk belőle később gyártani.

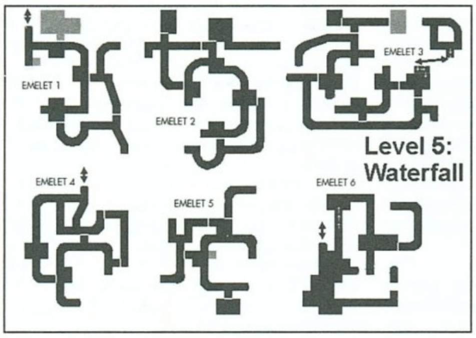
Ha ügyesen eldöntöttük fajunkat, jöhet az attribútum, ami megegyezik az RPG-ben szintén használatos "alignment"-tel. Ez a wizardryban három értéket vehet fel: good (jó), neutral (semleges) és evil (gonosz) lehet az illető karakter. A lényeg, hogy azonos attribútumú party gyorsabban tanul Allied Actionst. Good játékos ne gyilkoljon baráti monstereket és pozitívan reagáljon a párbeszédeknél, míg a gonosz pont fordítva. A neutralnak végül is mindegy. Arra figyeljünk, hogy cselekedjünk a csapattagoknak megfelelő mentalitással, hogy ezzel is növeljük a bizalmukat, ez később igen fontos lehet. Az attributum azt is befolyásolja, hogy milyen NPC-k csatlakoznak hozzánk a játék folyamán. A legtöbb a neutral számára elérhető persze.

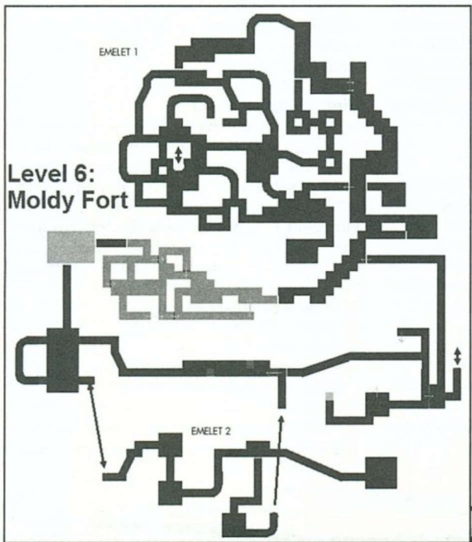
Következő lépésünk a karakter osztálya, ami lehet Warrior, Sorcerer, Priest vagy Thief . Ezen kívül még négy osztály van (lesz), ezeket majd később ismertetem. A bonusz pontokkal lehet variálni, ha visszalépünk egy képernyőt és újra előre ide. Általában 7 és 12 pont között kaphatunk bónuszt.

Warrior
Hústorony, minden fegyvert és páncélt használhat / viselhet, és az első sorban a helye. A Power, Life és Agility pontok számítanak.

Sorcerer
Varázsló barátunk egyértelműen mágiával operál. Gyenge, ezért a hátsó sorban állítsuk be (a hátsó sorból lehet dobó vagy távolsági fegyvereket is használni). Fontosak a Wisdom és Life pontok.

Priest
Egy pap szinte kötelező a partyba, mert csak ő tud Turn Undead-ot, ami elengedhetetlen bizonyos szinteken. A mágiája főként gyógyító jellegű, de tud Sorcerer dolgokat is, és viselhet páncélt és fegyvereket is jól, de nem ajánlott előre rakni. Pontok: Faith és Life.





Thief
A tolvaj amolyan középút, mivel harcolni és varázsolni is tud pap és varázsló spelleket egyaránt a 3. szintig. Egyetlen előnye talán a zárak kinyitása álkulccsal. Bár alapvetően harcos, mégsem javasolt az első sorba rakni, maximum az első szinteken. Ha valaki tolvajt indított, javasolt a későbbiekben nindzsává átképezni. Pontok: Agility, Power és Life.

Ha ezzel is megvagyunk, akkor a maradék bonusz pontok elosztása következik. Lehetőleg a karakterosztálynak megfelelően adagoljuk a pontokat, vagyis ne erőltessünk Powert egy varázslónak...

Mint az nyilvánvalóvá vált gondolom, csapatunk hat főből állhat, ami három ember két sorban. Csak az első sor támadhat rövid hatótávolságú kézifegyverekkel (pl. kard), és csak ők támadhatóak ilyenmel az ellenfél részéről is. A hátsó sor a távolsági (íj, dobókés) fegyverekkel támadhat, és persze varázslatokkal is innen célszerű manipulálni. Ha egy csapattag elhalálozik az első sorban, a mögötte lévő automatikusan helyet cserél vele. Az első sorba ajánlott a szamuráj, warrior és knight, hátulra pedig thief, priest és sorcerer. A nindzsa lehet bárhol, de ha van elég harcosunk, tegyük őt hátra inkább. Ha a csapat hátulról kap támadást, akkor a csata képernyőn a party megcserélt sorokkal kezdi a harcot, vagyis a gyengék lesznek elöl. Mivel a teljes helycsere kb. két szabad körhöz juttatja a monstereket, inkább vigyázzunk, hogy ne lepjenek meg minket onnan.

Az Allied Actions már volt említve szintén. Ez alapjában azt jelenti, hogy több csapattag egyszerre hajt végre valamilyen akciót. Az akciók száma alapvetően a csapat bizalmi értékéből (trust, japán karakterek egy körben a képernyő bal alsó sarkában) adódik, és a csapattagok egyéni trust-jából fakad. Lehetőleg tartsuk magasan a bizalmat, mert a dungeonokban később lesznek igen kemény ellenfelek, amik leverésére jó AA nélkül elég kevés az esély. A trust értékek csaták után változhatnak. Ha nem támadunk barátságos szörnyeket (leave), akkor a good attribútumú karaktereknek fel, míg az evileknek lefele megy a bizalma. De a personality (személyiség) is beleszól, példának okáért egy neutral Hobbit utálja a rovarszerű szörnyeket, és ha sok ilyet irtunk, akkor a faith-ja igencsak meg fog ugrani. Ami még a faith módosítója, az az NPC-kkel való párbeszédekben a reagálás. A jó a good és neutral karaktereket, míg a rossz az evileket növeli. Nyilvánvaló, hogy optimális azonos attribútumú karakterekből álló csapattal belevágni a kalandokba...

Class váltások, és az advanced classok:

Általában minden karakter (generált vagy felvett) tud osztályt váltani. A műveletre a guild-ban adódik lehetőség, viszont vannak követelmények vele kapcsolatban. Ezek némelyike átugorható, ha találunk valami tárgyat amivel direkt class váltás eszközölhető. (pld. Az orb-ok a B5 nél). NPC karakterek azt hiszem, csak ilyen tárgyakkal tudnak váltani. A guildban szintváltásonként csak egyszer lehet kérni ezt, és class váltáskor at adott karakter elveszti az előző class speciális képességét – a spellek kivételével! Viszont az MP és experience level értékek újraszámolódnak. A szamuráj, nindzsa, bishop és knight "advanced" classt képvisel, így egy kis tréninget igényelnek mielőtt kiválasztanánk ezeket, a guild ban persze.

Samurai
A japán jellegeket hordozó class 6. szintig tud sorcerer varázslatokat tanulni, és jó a küzdelemben is, akár egy warrior. Néhány fegyver és páncél kivételével bármit viselhet, amit a harcosok, és képesek egyetlen csapással azonnal megölni az ellenfelet (ezt a nindzsa is tudja, csak nem olyan gyakran). Speciális fegyvere a katana, amit csak a szamurájok tudnak viselni. A katana az egyik legerősebb fegyverek egyike. A minimum 8. as szintű karakter, aki nem evil attribútumú, 23 power, 20 life és 20 agility ponttal.

Ninja
Tud kettes szintig tanulni papi és varázslói spelleket, bár elég kérdéses, hogy ez használható-e a játék folyamán. Speciális képessége a már említett "hirtelen halál". Másik szuper képessége az elhajlás, amitől elég kevés monster tudja korrektül megütni barátunkat. Viszont ha megütik, azt sokkal jobban megérzi, mint más karakter. Első sorba bátran rakható, viszont ha találunk neki surikent, akkor hátulról vigyorogva dobálhatja azt a legnagyobb monsterekbe is elég jó hatékonysággal. Ami még fontos, hogy ugyanolyan picklock (zárnyitó) képességgel is rendelkezik, mint a thief (csak kicsit gyengébb persze ebben). A követelmények: 12- es szint, evil attribute, 25 power, 25 life, 25 agility és 25 luck.

Knights
Kb. mint a szamuráj, de 6. szintig tanulhat priest spelleket. Így szükséges esetekben gyógyítónak is használható. És tud turn undead-ot is, de nem túl jó hatásfokkal. A nindzsával ellentétben nem igazán hajlékony figure (kevés opposite), viszont neki van a legtöbb HP-ja. Level 8 kell hozzá, good attribútum, és minden értékből 20, kivéve a luck-ot.

Bishop
Tudja a priest és sorcerer varázslatokat, de nem olyan jó hatással, mint a csak p. vagy s. A varázslónál jobb, de a priestnél gyengébb páncélzatot képes viselni. Tud dispel-t (varázslat hatás leszedés ha jól emlékszem), de gyengébben, mint a pap. A speciális skillje az, hogy ismeretlen tárgyakat megvizsgálhat, hogy micsoda is az (appraising). Level 5, nem neutral arrtibute, 23 wisdom és 23 faith kell hozzá.

Van egy jó kis trükk az osztályváltó orb-okkal. Ha viselni akarunk valamit, amit amúgy karakterünk nem tud, akkor vegyünk Kasta boltjában (B5) egy olyan orb-ot, amivel a megfelelő class váltható, használjuk, majd equipeljük a használni kívánt dolgokat. Most vegyünk egy olyan gömböt, ami az eredeti class-t addja vissza, de a visszaváltáskor a program nem veszi figyelembe azt, mi van rajtunk. Így használható marad a másik class ruházata / fegyvere.

A viselkedés (behavior):

Ez is trust módosító. A behavior nem változik akkor sem, ha a karakter attribútumot váltott (pl. evilről goodra). Viszont fontosabb a trust értékben változásában, mint a karakter attribútuma!

Humans:
Good - Jus (Justice) - Minden ellenséget barátian kezel, ha az is baráti szándékot mutat. A trust novexik, ha nem bántjuk a baráti monstereket.
Neutral - Kin (Kinship) - a barátok minden másnál fontosabbak, nem szereti elveszteni őket.
Evil - Bel (Belligerent) - Erős monsterekkel szeret harcolni, és megveti a gyengéket.

Elves:
Good - Int (Intellectual) - Intellektusánál fogva szereti a spelleket. Növekszik a trustja, ha valamelyik karakter spell szintet lép.
Neutral - Lon (Loner) - Depressziós lest tömegben. Vagyis minél több tag van a csapatban, annál negatívabb hatással van ez a trustjára.
Evil - Fic (Fickle) - Unatkozni kezd, ha ugyanazt a területet járjuk be újra és újra, majd depis lesz. Lehetőleg ne menjünk vele soxor már felfedezett részekre.

Dwarves:
Good - Fri (Friendly) - Félénk az idegenekkel, de szereti ha a többiek uyganabból a fajból származnak. Vagyis minél több a törpe a csapatban, annál jobb ez a trust értéke.
Neutral - Fea (Fearful) - Útállja a sötét helyeket és a zombikat, nem szeret a labirintusban sokáig maradni. Irtsunk neki zombit, és ne tartsuk a csapatban a labirintuson kívül.
Evil - Dht (Dragon Hater) - Nem szereti a sárkányokat, csak megölni őket... Elég egyértelmű.

Gnomes:
Good - Emo (Emotional) - Imád csapdákat hatástalanítani, örvendezik, ha sikerrel jár. Jó nindzsa vagy thief lehet belőle.
Neutral - Cow (Cowardly) - A gyáva gnóm, inkább elrohanna, mint harcol. Nem szereti viszont a Reapereket.
Evil - Gre (Greedy) - A pénzt szereti nagyon.

Hobbits:
Good - Col (Collector) - Szeret ritka dolgokat gyűjteni, és azokat nem elveszteni.
Neutral - Iht (Insect Hated) - Gyűlöli a rovarszerű monstereket, minél több halott, annál jobb. Gyilkoljunk ilyesmit (pókok, szitakötők, földalatti bogarak).
Evil - Kht - Nem szereti az állatszerű monstereket. Gondolom azokat, amik hasonlítanak valamelyik melegvérű hagyományos állatra...

Spells
A legyilkolt szörnyek után maradt anyagokból Vigger felesége a városban varázsköveket tud készíteni, s ez képzi varázslataink egyik alapját. Az adott követ többször használva ugyanazon a karakteren a varázs erősségét növelhetjük. Az 1. szintű spellek elég gyenguszok amúgy is. A B1-en lesz majd egy material shop, ahol adni – venni lehet ezeket a dolgokat. Íme, egy lista (remélem, teljes):

Rotten Meat, Skull, Devil's Horn, Vampire's Claw, Undead Dragon Wing, Pied Piper's Flute, Giant's Tooth, Giant's Guts, Giant's Blood, Dragon Heart, Dragon Scale, Dragon Tail, Bogey Cat's Fur, Bogey Bird's Claw, Frog Tongue, Wyvern's Eyeball, Hound's Ear, Chimera's Head, Slime's Goo, Pixie's Wing, Demon Egg, Cocoon, Slime Jelly, Fairy's Wing, Broken Sword, Thief's Blood, Ninja's Hood, Priest Hair, Sorcerer's Earring, Samurai's Beard, Bishop's Bracelet.

Ezeken kívül három "boss material" van, az Incubus Wing, Golem's Flesh és a Sword Fragment. Ezeket máshol nem tudjuk megszerezni. A varázskövek gyártásánál vigyázzunk azzal, hogy a hold ne legyen vörös! Ezt ott tudjuk megfigyelni, ahol a trust értéket jelzi a program. Ugyanis ilyenkor véletlenszerű hatások érvényesülhetnek kőkészítés vagy szétszedés közben.

A Vellum egy másik fajtája a spelleknek, Ezek sokkal erősebbek, mint amiket Vigger asszonya monster anyagokból tud összerakni, viszont csak találni lehet őket, valamint ezekből három kell egy spellhez.

Vellumok és feltalálási helyük:

Hypnosis Vellum -	B2, második szint lent.
Guiding Vellum -	B1, Danieltől kapjuk.
Sculpture Vellum -	B4, egy gödörben.
Silence Vellum -	B4, az első piros gödörben.
Healing Vellum -	B2,(a kaszás ajtaja mögött.
Antidote Vellum -	B5, a B6 kijárat előtt.
Light-Up Vellum -	B6, délre az első egyirányú ajtónál.
Resurrect Vellum -	B5, a zsákutcában.
Mutation Vellum -	B8, a nagy szobák egyikében.
Recovering Vellum -	B1, Helga harmadik questjénél.
Transfer Vellum -	B6, a méregpadlós szobában.
Conversion Vellum -	Dimension World
Blazing Vellum -	B10, a rozzant fal mögött.
Revival Vellum -	B8, az egyik nagy szobában.

Spellek listája:

Priest:

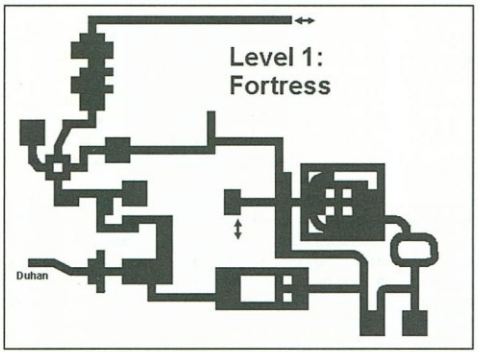
Bless -	1 karakter, növeli az Evade-t.
Feal -	1 karakter, HP helyreállítás.
Barrets -	1 NPC, sérülést okoz neki.
Kowt -	1 karakter, növeli az Agility-t.
Conair -	1 sor, növeli az Evade-t.
Conairu -	Egész csapat, Evade növelése.
Safeal -	1 karakter, fél HP-t ad vissza.
Conkowt -	1 sor, növeli az agilitást.
Feals -	1 sor, Agility növelés.
Sabarrets -	1 ellenség, sérülés.
Jiscort -	egész csapat, agility növelése.
Lafeal -	1 karakter, nagy HP visszaállítása.
Force -	1 ellenség, nagy sérülés.
Stipyl -	1 sor, tűz támadás.
Amok -	1 sor, sérülés.
Stigma -	összes ellenfél, sérülés.

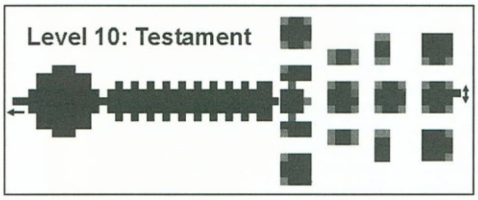
Sorcerer:

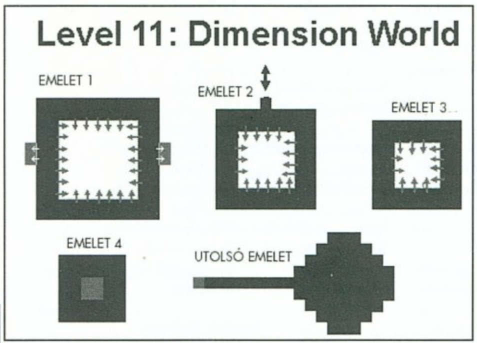
Creta -	1 ellenség, tűzvarázs.
Hardy -	a használó, valamit növel (nem tudom elolvasni mit írtam le...).
Teal -	egy sor, villámcsapás.
Yaiba -	egy karakter, damage növelés, undeadot is ölhet.
Zateal -	egy sor, nagy villámcsapás.
Zakreta -	egy sor, nagy tűz támadás.
Jateal -	összes ellenség, nagy villámcsapás.
Zaiba -	egy sor, damage növelés, undeadot is ölhet.
Delpus -	egy sor, evade csökkentés.
Kuld -	egy sor, jég varázs.
Jakreta -	összes ellenség, nagy tűzcsapás.
Zakuld -	1 sor, nagy jégvarázs.
Dipps -	összes ellenfél, evade csökkentése.
Daiba -	összes ellenfél, damage, undeadra is jó.
Jakuld -	összes ellenfél, nagy jég varázslat.

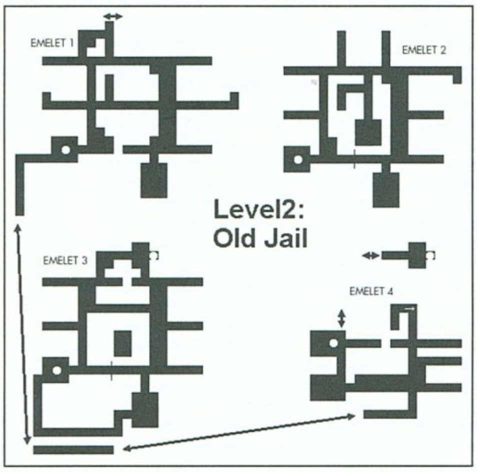
Death - a halál.
A kaszás elég trükkös. Át tud menni falakon, padlón, akármin és gyorsabban mozog, mint a parti. Ha megjelenik, próbáljuk meg elhagyni a szintet vagy transfer potionnal menjünk vissza a városba. Ha megérint, nem mindig halálos, és a karakter utána képes az érzékelés mellett látni is a Reaper ajtókat (rezeg a kontroller).

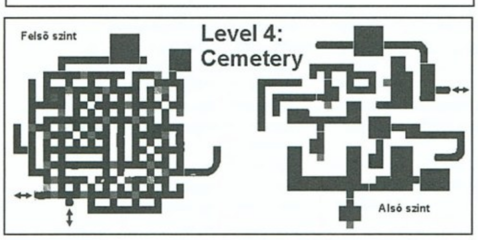
Appraising
Amíg nincs Bishopunk, addig a városban a boltban tudjuk felismertetni a ? jelű cuccokat Viggerrel. Használhatjuk is az itemet felismerés nélkül, de akkor vállaljuk az esetleges átkozott tárgyakkal járó veszélyeket is.













NPC lista:
Kyo - Good Ninja: A startnál kapjuk meg a tavernban..
Ricardo - Neutral Warrior: őt is ugyanott.
Sara - Good Priest: A dungeon 1. szintjén.
Rui - Neutral Thief: Ha megtaláltuk a B2-ben, menjünk vissza a Lodgings-ba.
Orphe - Evil Warrior: Ha kétszer találkoztunk vele a B6-ban, menjünk végig újra a B4-en.
Aoba - Evil Samurai: Ugyanaz.
Kulgan - Good Ninja: B8-ban csatlakozik hozzánk.
Virgo - Evil Sorcerer: A B10 vége után találkozunk vele a B7 ben, majd Kasta boltja (B7) és válasszuk a "Try to Stop Her"-t.
Grace - Good Knight: A B8-as tó után, Garcia második questjében vissza a B5-be és keressünk új utat.
Wolfe - Good Warrior: Szintén.
Kaza - Neutral Bishop: Miután a B10- ben találkoztunk vele, és velünk van Mitcele.
Michele - Good Sorcerer: A B5 teljesítése után csatlakozik.
Hina - Good Samurai: Ha elfogadjuk a questjét, velünk jön.
Daniel - Neutral Thief: Mentsük meg őt a B5 -ben az orkoktól.

Monsterek
Ezt most inkább nem sorolom fel...

Allied Actions:
Az első akciókat az első szint vége felé tanulhatjuk meg a kardforgatótól, aki fogadott minket a városba jövetelkor is. Rögvest ki is próbálhatunk néhányat, többek között az első kisebb főellenségen is.

Offensive AA
Támadó akciók.

Converge Attack (Trust level 6)
Három karakter egyetlen monstert támad nagy erővel.
Sweep Attack (Trust level 5)
Az első három karakterünk az ellenfél első sorát támadja.
Rush (Trust level 3, Guildban)
Mind a hat ember előretör, és támad mindent, amit lát.
Ninja Attack (Trust level 8, Guildban)
Kell hozzá nindzsa az első sorban, két fighter karakterrel. A nindzsa felugrik, a két harcos támad, majd a nindzsánk leérkezik egy nagyot csapva az ellenre.
Double Slash (Trust level 3)
Két emberünk támad egyszerre egy monstert.
Stun Attack (Trust level 4)
Stun effektet varázsol egy első sori karakter fegyverére, ez afféle áramütés ha jól láttam. Jól használható pl. a B5 Giantjai és Gaze Houndjai ellen.
Fake Attack (Trust evel 6, Guildban)
Egy karakter elterelő hamis támadást intéz, míg a többiek megcsapják a monstert. Nem túl hatásos dolog.
Hold Attack (Trust level 4)
Nagyjából olyan, mint a Stun Attack. Ha egy ellenség immunis a Stunra, próbáljuk meg ezt alkalmazni.
Jump Attack (Trust level 5)
Levitációt varázsol az első sorban álló harcosra, ami ezek után úgy tudja megütni az ellenfelet, hogy az nem tudja őt elérni. Nem sebez viszont nagyot az ütés.
Warp Attack (Trust Lv. 8) (Mikor Orphe beáll hozzánk)
Ez talán a legerősebb AA a játékban. Az első oszlopra van hatása, majd ha mi jövünk akkor mindhárom első emberünk egy tetszőleges monster mellé teleportálódik, és igen nagyot ütnek a nyomorultra. Spell Cancellel kombinálva a legjobb.
Back Attack (Trust level 4) (Mikor Rui csatlakozik)
Egy emberünk csali lesz, míg másik kettő támad. Próbáljunk nindzsát csalinak használni. A szörnyek nem mindig támadják a csalit, erre vigyázzunk. Restrict Shottal ajánlott mixelni.
Sacred Cross (Trust level 8, guildban)
Egy Knight kell hozzá az első sorban, mögötte jobbra pedig egy priest vagy bishop. Azt hiszem főleg halhatatlanok ellen jó (undeads).

End Lash (Trust level 5, guild)
Két harcosunk végzi a műveletet. Hasznos, mert az ellenség hátsó sorát is tudjuk vele fegyveresen támadni, ami amúgy lehetetlen lenne az első kivégzése nélkül.
Crisscross (Trust level 7, guild.)
A középső harcosunk felüti az ellenfelet a levegőbe, ahol a két szélső felugorva erősen megcsapja. Ha nem talál, akkor nem nagyot sebez, de ha sikeres akkor esélyes megölni a szörnyet. Főszörnyeknél ne kísérletezzünk vele. Másik hátránya, hogy mindhárom frontembert lefoglalja.

Defensive AA
Védekező akciók.

Front Guard (Trust level 1)
Az első három emberünk pajzsot formálva megvéd bármitől, legyen az statusra ható varázslat vagy fizikai támadás.
Deploy (Trust level 6, guildban)
A party megvédheti vele magát a breath típusú támadásoktól, vagy felezheti annak hatását.
Spell Shell (Trust level 6, Michelle csatlakozásakor.)
A hátsó emberek egy pajzsot varázsolnak, ami kb. felezi a varázs támadások erejét, illetve a statusra ható mágiákat semlegesítik. A fizikai támadásra ez nincs hatással.

Spell AA
Varázslat alapú AA-k.

Assisted Spell (Trust level 6)
Egy hátsó ember segít a varázsmondónknak, amitől az nagyobb szintű támadó spellt mondhat (effect spellek kivételével). Főszörnyekre nem mindig jó.
Sweep Spell (Trust level 7, guildban)
Az összes hátsó embert felhasználja, viszont a varázslatok hatása kiterjed egy emberről egy sorra, és egy sorrol az egész ellenséges csapatra. Az erősség nem változik viszont.
Silence Breaker (Trust level 7)
Levleszi az első sorról a silence varázst. Elég fura, mert ugye előre az ember nem rak gyenge varázslókat.
Spell Sword (Trust level 5, guildban)
Legyőzi az ellenséges átkot.

Assisted AA

Assisted Shot (Trust level 4, guildban)
Egy lövés erejét és pontosságát növeli.
Restrict Shot (Trust level 3)
Nagyszerű dolog. Két hátsó ember véd két elsőt, amitől azokra fizikai támadás nem mérhető. A támadó monster pedig dobófegyverekkel találkozik. Ha a karakternek nincs ilyen (nyíl, dobókés, suriken), akkor köveket fog dobálni.
Spell Cancel (Trust level 3)
Semlegesít egy (8as trust szinten kettő) ellenséges varázslatot.

4-es trust szinttől kombinálhatunk AA-kat, ezekhez pár tipp: Double Slash + Restrict Shot, Double Slash + Spell Cancel, End Lash + Spell Cancel, Stun Attack + Double Slash, Restrict Shot + Jump Attack, Restrict Shot + Back Attack, Double Slash + Assisted Shot, Crisscross + Assisted Shot, Double Slash + Spell Shell, Double Slash + Deploy, Front Guard + Spell Assist, Double Slash + Spell Assist, Warp Attack + Spell Cancel.

Bizonyos esetekben elérhetőek az alábbi AA -k is: Flee, Blade of Death, Break Spirit és Death Medicine.

S most további segítségek következenek:
Elösször úgy gondoltam, hogy leírom az összes szintet, csak aztán inkább a térképek mellett döntöttem. A térképek nincsenek bekommentezve, de remélem ügyesen megtaláljátok a kapcsolókat, egyirányú ajtókat meg ilyesmiket. Viszont álljon itt a kocsmában kapható questek listája:

Kyo - Help me conquer my fear.
Az első két quest egyike. Oda kell menni vele, ahol előzőleg majdnem meghalt, s ha elértük az oltárt, kicsit magába száll.
Díj: Kyo beáll csapattagnak a szint végén.
Ricardo - Tell me what trust is.
Annyi, mint az előzőnél. A négyzetes folyosón balra van az a szoba ahova menni kell a csontvázhoz.
Díj: Ricardo is beáll hozzánk.
Lisa - Charm to fulfill a love.
Egy pixie wing-gel menjünk vissza a tavernbe.
Díj: 300 EXP, Hair Ornament
Lydia - Help my boyfriend.
Semmi különös, menjünk a négyzetes szobába és figyeljük meg a történéseket.
Díj: 350 EXP, Magic Stone

Lydia - Change my boyfriend
Nem túl könnyű. Adjunk el a fickónak minden materialt amit csak tudunk, míg az inventory listája teljes nem lesz.
Díj: 50,000 EXP, Shield
Maria - Train me to be a priest.
Ha undeadokkal találkozunk, engedjük hogy paralizáljanak minket, s így menjünk vissza.
Díj: 400 EXP, Magic Stone
Maria - Train me to be a bishop.
Elösször is kell egy Carcass spell. Ha meghal egy csapattagunk varázsoljuk ezt rá. Ha hamuvá válik (szürke kereszt a vörös helyett) menjünk vissza a tavernba.
Díj: 1000 EXP, Cloak
Helga - I'm opening a magic stone shop!
Egy Labyrinth kő kell neki, s ha megkapta akkor meg is látogathatjuk a B1 szinten a szobájában.
Díj: 800 EXP, Magic Stone
Helga - I'm opening a weapons shop.
Kutyafülét neki! Vagyis irtsunk Glare Hound-ot hogy legyen Hound's Ear, s ezt vigyük el hozzá.
Díj: 5000 EXP, Mace
Helga - I'll sell special swords.
Ha megszereztük a Houndsword-ot (special item, nem fegyver), csatázzunk több, mint harmincszor. S ha visszamegyünk a városba a warrior szólni fog a fegyver miatt, irány a tavern. Ha a városban megjelenik a Helgamarkt, menjünk be oda is.
Díj: 8000 EXP, Vellum
Garcia - Find a girl named Rui.
Gyerünk le a B2 (Old Jail) szintre, ott van a második emeleten egy cellában. Vissza a tavernba.
Díj: 400 EXP
Garcia - Deliver an axe.
A B8 (Sham Sanctuary) szinten van egy nagy szoba, ahol megküzdhetünk egy vámpír lorddal (először a két segédvámpírt gyilkoljuk le).
Díj: 38,000 EXP, kétkezes kard.
Lorenzo - Check if he's dead or alive.
A B2 (old Jail) negyedik emeletén a celláknál keressük meg a csontvázat.
Díj: 1500 EXP, Dagger
Anonym - Tell me who I am.
A Lorenzo quest környékén találkozhatunk egy tündérrel, utána vissza a kocsmába.
Díj: 2000 EXP, Staff
Merrick - I want to make a wonder drug.
Adjunk neki két sárkányszívet (Dragon Heart). Sárkányokkal a B3 szinten találkozhatunk először.
Díj: 4500 EXP, Cloak
Palo - I want to sleep soundly.
A B4 szinten (Graveyard) essünk le az alagutakhoz (térképen jobbra lent), és menjünk jobbra legtávolabbi szobába. Itt egy rothadó hullával vár egy küzdelem.
Díj: 11,000 EXP, Charm
Rose - Find out about my husband.
Szintén a B4-en a felső szinten akadhatunk bele Giorgio-ba.
Díij: 10,000 EXP, Hair Ornament
Gustav - Recover our party's shield.
B4, alagutak fent jobbra, s keressük meg a csomagot a földön.
Díj: 11,000 EXP, Shield
Paul - I wanna do the right thing.
B5 (Waterfall), talán a Tündérforrást kell megkeresni? A külső részen kell lefele menni, s az út vége felé van egy szoba...
Díj: 12,000 EXP, Wrist
Geese - Please find Hannah.
Kb. az előbbi helynél egy tündér őriz egy szobát. Ha elfogadjuk, meg kell küzdeni egy Démonnal.
Díj: 21,000 EXP, Wrist
Fawn - Please bring back our music.
B5, ahol már jártunk az előzőekben is. Itt lesz egy zenebolt, majd vissza Fawnhoz.
Díj: 12,000 EXP, Hair Ornament
Walter - Find a certain book.
Walter könyvfesztiválja a feltérképezhetetlen B6 (Moldy Fort) részen van.
Díj: 30,000 EXP, Ring
Hina - Help my brother.
Ha Hina a csapattal van, a B8 (Sham S.) részen használjuk a teleportot, majd fel a labirintuson, fel megint, és a B6 egyik végében találjuk magunkat. Keressük meg a falhoz láncolt csontvázat, mire egy démon tűnik fel. Díj nincs, csak Hina lett boldogabb...
Elizabeth - I want to go to the labyrinth
Ez a végső quest csak akkor elérhető, ha az összes előző megvan. A következő pontokon kell megállnunk:
B1: Spring of Fortune (a tó a kijáratnál)
B2: Prison of Evil (Lorenzo quest helye)
B3: Labyrinth (fel a B4re, majd vissza a B3-ra),
B4: Grave of the Gorgeous Couple (az első pirosas gödörnél leesve, visszafele a földszinthez egy zsákutcában van, gödrökkel körülvéve),
B5: Sage's Spring (Paul questje)
B6: Hell of Mold (csak menjünk keresztül simán). Ha megvan és visszateleportáltak, menjünk mi is velük.
Díj: 40,000 EXP, Robe.

Dzson

SHADOW HEARTS VÉGIGJÁTSZÁS I. RÉSZ

ALICE MEGMENTÉSE

Az intróban megismerkedünk a történet alapjaival és a végén az irányítást is megkapjuk. Szépen kocogj a vonat elejébe. Közben jó alaposan nézd meg hullákat és a vonat részeit is, mert cuccok vannak szétszórva mindenhol. Ha Yuri talál valamit egy kérdőjel jeleink meg a feje fölött. Kutassatok mindig mindenhol az összes helyet és négyzetmétert, mert cuccok bárhol lehetnek! A vonaton még az elején megtámad két szörnyeteg, ismerkedj meg a harci rendszer alapjaival (lásd. az ismertetőt a színes oldalon), majd ha mindennel tisztában vagy verd le a két fenevadat, aztán állj tovább. Mikor vissza érkezel a helyhez, ahol megtaláltad Roger Bacont, meglepve tapasztalod, hogy a fekete mágus már eltűnt. A vonat tetején menekül az ájult Alice-szal. A vonat tetején folytatjuk hát, ahol némi intermezzo után meg kell küzdeni Baconnel. Ez egy kilátástalan harc lesz, mert a végén egy jelentős. összesen 999-et sebző varázslattal kedveskedik Yurinak, ami tekintve, hogy kb. 30-40 között van az energiánk, halálos kimenetelű. Még szerencse, hogy ez a vereség a történet menetéből adódik, hisz Bacon tényleg legyőzhetetlen, MÉG legyőzhetetlen. Nos Bacon épp végeznek Yurival, amikor Alice-ból hirtelen furcsa fény áramlik ki. Ez megzavarja a mágust és éppen elég időt ad Yurinak a cselekvésre. Bemoss egy hatalmasat a varázslónak aztán Alice-szal távozik.

ERDŐ ÉS GÁTAK

A térképre kerülünk. Mivel szelektálni nem tudsz, ezért válaszd az egyetlen lehetséges helyet. Itt Alice kissé idegenkedve fogadja Yurit, aki miután bemutatkozott kénytelen a lány után kajtatni, mert az elszökik előle. Indulj tehát az erdő felé, ám ekkor megszólal a Hang és érdekes dolgokat mond. Keresd meg a lányt, itt lesz valahol a közelben, épp ájultan fekszik, néhány rossz akaró szörny jóvoltából. Alice is bemutatkozik és kicsit békülékenyebb hangot üt meg, melynek eredményeképpen csatalakozik végre. Ki kellene találni ebből az erdőből. Indulj jobbra. Középen van egy folyó, ami meggátol, hogy átjuss a túl oldalra. El kéne terelni a folyót. Folytasd jobbra az irányt a gátakhoz. Vizsgáld meg őket, balról az elsőből kivehető egy kurblira emlékeztető tekerő. Ahhoz, hogy ezt kiszedd, a harcban használatos tányér (azaz JR), fog megjelenik. Nyomd meg az X-et és tiéd a tekerő. Ezt vidd ahhoz a gáthoz, ahol Yuri feje felett megjelenik egy? jel. Ennek a gátnak a megmahinálásával megnyithatod az utat folyón. Ezután azonban nem lehet tovább állni, mert hőseink elfáradnak és lepihennek.

FOX FACE ÉS A RÉMÁLOM

A nyugodtnak ígérkező éjszakát egy furcsa dolog zavarja meg. Megjelenik Yuri rég halott apja egy róka álarc mögött. Mond pár izgalmas és érdekes dolgot, majd megtámad. Elég titokzatos alak ez, bár Yuri nem igazán tudja, miként léphetett ki az Alvilágból. Egy biztos, ebben a harcban ki fogunk kapni tőle. A vereség után egy alvilági helyre a Graveyardra kerülünk. Ezt a helyet Yuri csak Rémálomnak hívja, hisz valójában tényleg az! Ez egy fontos, mondhatni meghatározó hely a játékban. Itt lehet ugyanis majd Fusion szörnyeket szerezni. Az első dolgod a világító sír megvizsgálása legyen. Egy démon támad rád. Adj neki, ahogy a csövön kifér és győzelem esetén megkapod a Soul of Tiggert, azaz egy új Fusion szörnyet. A lényeg a következő: minden szörny a játékban valamilyen elementális hatás alá tartozik. Ha legyőzöd, akkor azt az elementális követ fogja fejleszteni (ezeket nemsokára megkapod), amelyikhez tartozik. Ha az elementális kő szintet lép, látogasd meg a Graveyardot és valamelyik sír világítani fog. Itt megküzdhetsz a Fusion szörnnyel és ha legyőzöd megkapod a lelkét, tehát átváltozhatsz. Később majd új helyek is megnyílnak. A mentőhelyen keresztül jöhetsz ide és a kijáraton távozhatsz. Na ha mindennel tisztában vagy menj az ajtóhoz, ahol a maszkok repkednek. Egy hosszú beszélgetés után megkapod a Malice-t. A maszkok elmagyarázzák mire jó és hogy működik. Ahogy azt már mondtam, ha bepirosodik megtámad Fox Face. Ha ezt elakarod kerülni le kell adni a Malice-t a maszkoknak és ha legyőzöl egy szellemet, akkor tisztán kapod vissza. Egyébként a beszélgetés közben is kapsz majd egy ilyen szellem ellenfelet, könnyű lesz verd el. Újabb duma után végre távozhatsz.

KANIBÁLOK VÁROSA

Reggel Alice ébreszt, mondván, hogy Yuri egész éjjel magában beszélt. Szerencsére kétségbe esése csak addig tart, amíg fel nem ébredünk. Mikor miénk az irányítás, indulj el balra, át a megnyílt folyón. Tartsd az irányt, míg hőseink megpillantanak egy várost. A közelébe érve azonban Yurit megint gyötörni kezdi a Rejtélyes Hang. Most figyelmeztet valamilyen láthatatlan veszélyre, ami fenyeget minket. Egyébként arra is fény derül, hogy Alice is hallja a Hangot. Sétálj a város bejáratához, nem akarnak beengedni. Jön két kisebb gyerek, ők meglátván Alice-t úgy döntenek, hogy jöhetünk, ám felettébb furcsa, hogy ilyen gyorsan "megszerették" a lányt. Bent néz be a házakba, de a fő célod a város felső részében látható ház legyen. Itt egy egész halomnyi emberi csontvázat pillant meg Yuri és Alice. Persze ebből Yuri tudja mi a képlet. Városban mindenki éhes+sovány+sok az emberi csontváz=kanibálok a lakók! A beszélgetés után menj be balra abba a házba, ahol a gyerekek vannak. Jön egy kisebb vita és beszélgetés, majd bezárnak minket. Yuri úgy dönt, lefekszünk aludni. Éjszaka a gyerekek belopóznak és meg akarnak kóstolni bennünket! Szerencsére időben ébredünk! A gyerekek szólnak pár szót, átváltoznak két fura démonná és meg kell velük küzdeni. Kend el a szájukat, aztán kocogj a csontos szobába – idő közben a város furcsa véres köd lepte be. Itt is lesz némi beszélgetés, melynek végén meg kell találni az öreg nőt. A város azon részeit kell átkutatni, ahol megjelenik egy felkiáltójel – két ilyen helyet kell találnod. Hiába minden a nőt nem lehet elfogni, ezért menj a város kijáratához. Itt találkozol Zhuzhennel, aki csatlakozik és segít kijutni innen. A város bejárata ugyanis bevan zárva és csak akkor lehet kijutni ha legyőzzük a démonokat és a nőt. A város bejáratánál lesz a homokos árus is, nála fejleszthetünk, ha van kedvünk hozzá. Megint a nőt kell megtalálni kétszer egymás után. Ha ezzel megvagy menj be a házba, ahol a imént aludtál. Lesz itt is egy kis jelent, melynek végén megszületnek a tervek a nő elfogására. A lényeg, hogy meg kell találni két fontos cuccot, egy fém váza és egy fáklya. A vázát a középső képernyőn az (a kicsit hosszabb) utca bal oldalán találod. Megint csak egy kérdőjel jelenik meg Yuri feje felett, ha megvan. Itt nyomd meg a megfelelő sávban az X-et és tiéd a váza. A fáklya a város kijáratánál a fő kapu mellett van – szintén kérdőjel jelzi. Sétálj vissza a házba és amikor megjelenik a! jel nyomj X-et. A ceremónia végén meg kell küzdeni a macska nővel. Sokkal könnyebb lesz, mint az elsőre látszik. Változz át Fusionnel és Zhuzhennel csinálj varázslatokat. H végeztünk vele még mindig nem tűnt el a kijáratot lezáró varázslat. Ahhoz képest milyen nehezen akartak beengedni minket, most meg nem tudunk kimenni! Szaladj vissza a csontvázas szobába, ahol rövid beszélgetés után megnyílik az út és megtámad minket a Pokol Ura – előtte meg kell vizsgálni az emelvényt. Na ez már kissé nehezebb ellenség lesz, mint az előző. Először is változz át Yurival, aztán csinálj támadásokat. Ha esetleg lenne valamilyen jobb varázslatod is vele, akkor csináld azt! Zhuzhennel csinálj Ying Yang féle tűz varázslatokat azok effektíven sebzik! Alice-szal nem érdemes támadni, inkább vele gyógyítsatok, ha szükség van rá. A harc után végre megszabadulunk a démonoktól és ettől az egész rémálomtól. Egy hosszabb beszélgetés veszi kezdetét, melyben sokat megtudunk Roger Baconről és az alvilági terveiről. A dolog után menj vissza a kijárathoz, végre szabad az út. Ne sokáig időzzünk itt, menj ki! Kint Zhuzhen távozik, mi pedig a térképre kerülünk, ahol Fengtian a következő állomásunk!

AZ OROSZ KÉM

Amint kiválasztjuk a helyszínt egy bejátszás kezdődik. A történet kezd bonyolódni és egyre összetettebbé válik. Először is a vonaton láthatunk egy hosszabb beszélgetést a Japán Hadsereg egyik magas rangú parancsnok nője Yoshiko Kawashima és katonái között. Kawashima a vonaton történt mészárlást Alice-nak tulajdonítja és mivel olyan híreket kap, hogy a lány Fengtian felé tart ezért elrendeli az elfogását. Vált a kép és Roge Baconről láthatunk egy bejátszást. Megismerkedünk azzal a személlyel, aki a háttérből irányítja az eseményeket. Ő Dehuai a félig ember félig démon Adept. Érdekes párbeszéd bontakozik ki közte és Bacon között, érdemes oda figyelni és értelmezni, mert sokat megtudhatunk belőle! A végén megint vált a kép újra Yurit láthatjuk, Alice még alszik. A Hang újra megszólal és egy érdekes jelenet jön egy kis kutyával! Mikor irányítasz beszélj mindenkivel. Beszélj a szökőkúttól bal felső régióban álló emberrel. Játssz vele egyet néhány jegyért és nyerj! Az ürge beszél egy kicsit egy aljátékról, aminek a lényege, hogy jegyeket gyűjthetünk világszerte. Beszélj Alice-szal, aki végre felébred így együtt mehetünk tovább a hotelba. Indulj balra és középen megszólít egy eladó. Menj be a boltba és beindulnak az események. Egy orosz kémnő aláaknázza a vonatot és éppen felrobbantani készül - ezt jelenti feletteseinek is. A kém neve Malkovich és ugye emlékeztek az ellentét okára. Nem rég játszódott le az orosz-japán háború, tudjátok. Az épületben vásárolj és ha végeztél menj ki. A kijáratnál megszólal a rádió és bemondja, hogy keresik Yurit és Alice-t. Éppen ezért menekülnünk kell! Kint azonban éppen robbant az orosz kém, így kis híján minket is likvidál. egy rövid jelenet jön a kém és hőseink között, aztán a csatornában folytatódik a kutatás. Nem egy nagy hely, de sokszor megtámadnak minket. Jobbra egy mentőhelyet és egy lezárt csatorna fedelet találsz, ezeket jó, ha megvizsgálod, főleg a csatornát. Mivel nem lehet tovább menni, ezért indulj el balra. Lesz itt egy tágasabb lyuk, benne az ismerős kiskutyával Tiny-val. Közben lövések dördülnek, fordulj vissza. Újra találkozol a kémmel, ki hálából miért segítettél, elárulja az igazi nevét: Margarete-nek hívják. A bemutatkozás módjából gondolom már tudod, hogy ő is csatlakozni fog. Feltápolt fegyverrel egész jókat tud sebezni! Mikor be áll a csapatba, kocogj a lezárt csatorna fedélhez és újra nézd meg közelebbről. Egy hosszabb duma jön, valami varázslat zárta ezt le és Alice érzi, hogy egy gonosz alak figyeli őket. A varázslatot kell tehát megtörni. Ehhez menj a csatornában a főfolyosóhoz. Itt fent láthatsz egy kékes színű falat. Menj oda és ahonnan a kék fény jön, vedd ki a kék követ azaz a Sealing Stone-t. Ezt jutasd el a csatorna fedélhez. Mikor bele rakod egy főellenség támad rád. Hárman lesznek. Először a kékeket verd le, és csak aztán a pirosat. A nyerő kombináció a következő. Yurival Fusion, Margarete-tel gránát dobás, Alice-szal gyógyítás. Ha győzöl mássz fel és ki kerülsz a szabadba. Kint lesz a kutyus is, ám ez inkább gondot, mint örömöt okoz, mert riasztja a katonákat! Azok hamarosan itt lesznek és le kell verni párat belőlük, nem igazán nehezek. Mikor Yuri közelebb lép a géphez az felrobban. Éppen hogy túléljük, ráadásul az is kiderül ki az a gonosz akit Alice érzett. Tiny a kutya! Méghozzá azért mert őt szállta meg Dehuai! Ezt én mondjuk nem értem. Hisz Dehuai Bacont küldte, hogy támadjon meg, akkor viszont hol van a fekete mágus és mit keres itt Dehuai? Mindegy végül is a lényeg, hogy meg kell vele küzdeni! Na nem magával Dehuai-val hanem a démon kutyával. A taktika az előzőhöz hasonló, tehát Fusion, gránát, gyógyítás a nyerő kombináció! Ha győzünk Margarete szerez nekünk egy új gépet, amivel végre elmenekülhetünk! Időközben megérkezik Kawashima ezredes is, ám késve.

AZ ELÁTKOZOTT LÁNY

A térképen a következő úti cél Dalian. Abban a pillanatban, ahogy belépsz egy vissza emlékezést láthatsz Yuri gyermekkorából. Itt feltűnik a kis Yuri (egy róka maszkkal a fején), apja Ben és anyja Anne. A kis jelent után újra a repülőn találjuk magunkat, ami lezuhan, köszönhetően annak, hogy Yuri a visszaemlékezést álmodta, azaz elaludt. Még szerencse, hogy így is elérjük Daliant. A városban először beszélj az emberrel aki a kisebb zöld füves terület előtt álldogál. Találd meg neki a teknős békáját és ad egy cuccot. Sokat kell keresgélni, ne add fel! Menj tovább, a következő képernyőn egy mentőhelyet láthatsz. Beszélj mindenkivel, akivel csak lehet, sokat megtudhatunk a város gondjairól. A szállóba vezessen az utad, ahol találkozol a Sea Motherrel. ő épp egy férfit akar megmenteni, akit megátkozott egy szellem. Sajnos nem sikerül, meg fog halni. A Sea Mother távozik. Megszállni nem lehet, mert tele vannak, ezért menj le a bolthoz. Jó, ha veszel fegyvereket meg egyéb tulajdonság növelőket, mert hamarosan szükséged lesz rá. Majd gyógyításból is vegyél sokat, mert az is kelleni fog! Menj vissza felső emeletre és kicsit vizsgáld át a helyet. Ha készen állsz lépj ki az utcára. Pár lépés után megpillantasz egy nőt, Li Li-t. Elég zombisan néz ki. Ő az a szellem, aki rettegésben tartja a falu lakóit. Megátkozza Alice-t, ami azt jelenti, hogy másnap meg fog halni, úgy, mint a szállóban a férfi. Yuri elviszi a lányt a Sea Mothernek, hátha tud segíteni. Már hivatott egy jobb szakembert az ő érkezését várja. A Sea Mother a várakozás percei alatt elmeséli Li Li történetét és tragédiáját. Nem tudja végig mondani, mert megérkezik a fentebb említett jobb szakember, azaż Zhuzhen közben a Sea Mother egyik embere Gyáva Chen is megérkezik, ő jelenti be, hogy ki érkezett. Zhuzhen elmondja, hogy azért késett, mert egy idióta felrobbantotta a vonatot. Margarete elég fura képet vág. :-) Zhuzhen szerint egy speciális pentagramot kéne megtalálni és megsemmisíteni, hogy elpusztítsuk az átkot. Mikor visszakapnánk az irányítást vált a kép és Kawashima ezredest láthatjuk, amint Gyáva Chen éppen elmeséli neki, hogy hol vagyunk és mit csinálunk. Persze miután Chen távozik jól megérdemelt pénzével, az ezredes kiadja a parancsot, hogy érje váratlan és szörnyű baleset szegényt. Aranyos ez a csaj! Mellesleg kap egy új segítőt is Seiji Katot is. Ők ketten neki állnak újabb tervek szövésének. Ezután újra Yuriékat irányítod. Szereld fel Zhuzhent és menj a hajókhoz, ott lesz az emlegetett pentagram. Ahogy bele állsz egy szörny Yamarja: Wind támad meg. Ennél a szörnynél fontos, hogy legyen elég MP-d! Fizikai támadásokat ne használj, mert a szörny kivégzi Counter attack-kel azt az embered, aki megtámadta. H Yurival megszerezted a Tornado Soult, akkor szél varázslatokkal próbálkozz. Margarete dobáljon gránátokat, Zhuzhen pedig csináljon Ogre Flamedance-t. Ha van elég gyógyításod az Item menüben és tudod pótolni az MP-det, akkor nem lehet akadály az elpusztítása. Mikor meg vagy menj vissza Alice-hoz aki végre rendbe jött. Itt most elég sokat megtudunk a történetről. 15 éve Dehuai megpróbálta elpusztítani a világot, de néhány harcos megállította – ekkor pusztult el a teste fele. Most újra a Valorizationnal próbálkozik. Ennek során megnyitja a Demon Gate-et és az egész világot elpusztítja. Ahhoz, hogy ez sikerüljön Alice a kulcs, tehát ezért akarja elrabolni, őt. Sok minden kiderül. A beszélgetés végén Yuri és a többiek elhatározzák, hogy megállítják Dehuait. Ehhez azonban el kell jutni Shanghaiba. A Japán Hadsereg miatt ez elég nehéz lenne, de jön egy váratlan segítőnk, aki kihallgatta az előbbi beszélgetést. Smuggler Boss-ként mutatkozik be, de mi már ismerhetjük, hisz Kawashima ezredes az! A nő elmondja, hogy van egy szabad hajója, amin eljuthatunk Shanghaiba. Érdekes, vajon mire játszik az ezredes? A megállapodás után lepihenünk és reggel ébredünk. Itt lesz Meiyuan is, ha akarunk fejleszthetjük nála a fegyverünket. Ha most lemegyünk egy szintet és beszélünk a gyerekkel, aki elállta eddig az utat, akkor végre arrébb megy és felvehetjük a ládából a cuccot. Ha beszélünk a falubeliekkel játszhatunk egy érdekesebb keresgélős játékot, meg lesz néhány cucc is a faluban. A dokkban beszélj Margarete-tel, majd a vele szemben álló Katoval (persze áll néven mutatkozik be). Mond, hogy mehettek és a hajóra kerülsz. Yuri tengeri beteg lesz és ezért kissé lassan közlekedhetünk. Beszélj Alice-szal, aztán sétálj fel. Yuri majdnem lehányja Margarete-t! Szépen araszolj a kabinig és vizsgáld meg az ablakot. Egy hosszú párbeszéd jön Kawashima ezredes és Kato között. Tovább szövik a terveiket! Ezt Yuri nem hallja, mert zárva van az ajtó! Araszolj Zhuzhenhez és beszélj vele is. Ha megvagy menj vissza Alice-hoz. Miután vele is csevegtél Margarete érkezik és szól, hogy menjünk fel. Ezt tedd meg, a fedélzeten megtudjuk, hogy nem haladunk előre, hanem körbe-körbe úszunk. Hamarosan megérkezik a dolog kiváltó oka is: Li Li az, még mindig él! Előkerül a Sea Mother is, eddig elbújt. A beszélgetés végén visszakerülünk a mentőhelyes szobába – közben megszületnek a tervek Li Li megállítására. Itt a Sea Mother befejezi Li Li történetét. Hamarosan démonok támadnak meg kell keresni és el kell pusztítani őket. Lesz egy adag Kawashima szobájában, Zhuzhen előtt is. Mikor végeztél beszélj a Sea Motherrel, majd Zhuzhennel is. Kész a ceremónia és a pentagram. Li Li csapdába kerül és le kell győzni. Jó, ha van nálunk paralízis elleni szer és gyógyítás. Támadd Fusionnel és varázslatokkal. Általában Alice-t meg szokta ölni, tehát feltámasztás is kell. Nem egy nehéz inkább kellemetlen ellenfél. Mikor azt hinnénk, hogy vége megjelenik Dehuai is és felerősítve ránk uszítja Li Li-t. Na ez már egy fokkal keményebb csata lesz. Folytasd az imént leírt stratégiát és nem okozhat gondot az elpusztítása. A végén Dehuai elmenekül, Li Li végre elkerül Nirvanába (Nirvana az Buddhista vallásban az abszolút boldogság földje. Az emberi lélek csak akkor juthat el oda, ha számtalan reinkarnáción esik át), Sea Mother meghal. Még mielőtt megérkeznénk jön egy újabb bejátszás Dehuairól és egy újabb szolgájáról Wuguiról. Arra azért kíváncsi lennék hová tűnt Bacon? Amikor a térképen vagy, válasszátok Shanghai-t és azon belül is Fuayuant.

SHAGHAI

Egy múltbéli bejátszással kezdünk. Zhuzhen és Wugui közötti beszélgetést nézhetjük meg. Dehuai terve az volt (és most is az), hogy megsemmisítse Japánt! Mikor már végeznének Zhuzhennel Wugui emberei Hyuga érkezik. Őt irányítva kell legyőzni a két szörnyet és Wugui-t. Nem lesz nehéz csak ne használj varázslatot mert begyógyítod! Ezt a harcot nem vesztheted el, mert Hyuga borzasztó erős! Egy újabb beszélgetés jön, aztán a jelenben folytatódik tovább a sztori. Zhuzhen mesélte a fentieket Alice-nak. Azt valószínűsítik mind a ketten, hogy Hyuga, Yuri apja volt, de ezt nem akarja elmondani Zhuzhena fiúnak. Most átvehetjük az öreg irányítását, aki sétálni szeretne, plusz egy régi barátját akarja meglátogatni. Kint az utcán menj lefelé, le a lépcsőn és be a bárba. Ahogy belépsz újra vált a kép és Kawashima ezredes terveiről tudunk meg többet. Megismerünk egy új parancsnokot is Suketani-t. Ő tájékoztatja Kawashimát a Dehuaival kapcsolatos eseményekről. A Japán Hadsereg elég sokat tud, Dehuai terveiről, ez meglepő. Dehuai már elpusztította a három istent és már csak egy maradt a White Tiger. Whuanban a hadsereg megpróbált katonákat küldeni oda, de mind bevégezték. Valami erős szörnyeteg van ott! Persze Kawashimának van egy ötlete, nevezetesen a szörnyeket szörnyekkel akarja elpusztítani. Vajon ez mit jelent?

A beszélgetés végén Zhuzhennel beszélj a bárpultossal. Hamarosan egy lány érkezik, aki tart egy kis előadást. film végén észre veszi Zhuzhent és végre üdvözli. Ő annak a Zhennek a lánya, aki Hyugával megmentette Zhuzhent. Zhenről kiderül, hogy már nem a bár tulajdonosa, hanem egy egyszerű alkalmazott. Az igazi tulaj Wugui! Egy kis beszélgetés után nekünk ereszti két démonját. Használj ellenük tűz varázslatot. Kettő után mind a kettő kifekszik. Utána Wuguival kell megmérkőzni, de ezt nem lehet megnyerni. Wuguival szemben ugyanis hatástalan Zhuzhen varázslata! Ráadásul a csatában csinál egy olyan varázslatot, ami miatt rögtön meghalsz. Még szerencse, hogy Yuri is megérkezik és bekapcsolódik az összecsapásba. Persze csak egyedül. Változz át (mondjuk a Rigging Tigerré), aztán csak fizikai támadásokkal támadd, mert a varázslatok gyógyítják! Nem nehéz győzni, csak a Tigerré változz át! A harc után egy hosszabb beszélgetés jön. Végre Yuri előtt kiderül, hogy majdnem mindenki ismerte az apját. Sőt az is kiderül ki ölte meg őt. Zhuzhen volt az! Kiderül pár dolog egy Xifa nevű mesterről is, aki valószínű Dehuai következő célpontja lesz! Hamarosan megérkezik Kawashima ezredes is (persze még mindig nem fedi fel valódi kilétét). Elmondja, hogy Dehuai emberei Wuhan felé mentek és a Japán Hadsereg is hasonló lépést tett! Ez kezd izgalmas lenni. Mikor visszakapod az irányítást és meglátogatod Zhent, akkor harcolhatsz szörnyek ellen cuccokért. Ha felfelé mész kimehetsz a városból a térképre! A következő megállód a Temple Ruins legyen.

Veres Miki

PLAYSTATION 2 KÓDOK

ARCTIC THUNDER
A kódokat közvetlenül a karakterválasztó képernyő megjelenése előtt kell adagolni.

Minden meghajtás:
Kör, R1, R1, Kör, R2, Start.
Nincsenek "power-up"-ok:
Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, R2, Négyzet, Start.
Nincsenek "drone"-ok:
Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1, R1, Start.
Klón mód:
L1, L2, L2, Kör, L1, Kör, Start.
Minden bomba és véletlenszerű tárgy:
Kör, Kör, R1, R2, Start.
"Expert" mód:
Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Start.
Minden vonóhorog és véletlenszerű tárgy:
Kör, Kör, L2, Kör, Kör, L1, Start.
Minden véletlenszerű tárgy:
R1, R2, Négyzet, Kör, R1, R2, Start.
Szuper meghajtás:
Kör, L1, Négyzet, R2, Négyzet, L2, Start.
Láthatatlan versenyzők:
Négyzet, Kör, Négyzet, R2, Kör, Kör, Start.
Minden hólabda:
Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1, Kör, Start.

ARMORED CORE 2
A lehető legoptimálisabb Core összeállításához először is végig kell játszanunk a játékot,
hogy a továbbiakban harcba tudjunk vinni ún. "overweight", azaz túlsúlyos AC-t is. A csúcs-AC:

Fej:	ZHD-2000/SV
Mag:	ZCX-f/ROOK
Karok:	ZAN-004/B
Lábak:	ELF-XX33
Meghajtó:	ZBT-21/ARTERE
FCS:	LOOD-QHT
Generátor:	HOY-8999
Sugárzó:	RBG-CLX5000
Belső:	INW-DM/R11
Extenzió:	BEX-BRM-04
Hátsó egység (bal):	EWM-FIN-800
Hátsó egység (jobb):	EWC-LN44-AC
Kar egység (bal):	LS-MOONLIGHT
Kar egység (jobb):	KARASAWA-MK2
Opcionális alkatrészek:	SP-BCNDR
	SP-BSI-LE
	SP-BFS/LOSL
	SP-CBFK
	SP-VIECH

Ellenséges AC-k emblémájának ellopása:
Mielőtt kihívnál egy AC-t az Arénában, nyomd meg egyidejűleg a Start és Select gombokat. A Garázsba ellátogatva az "Edit Emblem" menüpont alatt feltűnik majd a kiválasztott ellenfél hőn áhított emblémája.

Tapétaváltás:
A Garázs menü "Edit Emblem" pontja alatt készítsd el a kívánt emblémát, majd nyomd meg az L1 + R1 + Select gombokat. A játék összes menüje alatt ezentúl a te kreálmányod virít majd.

Pilótafülke mód:
Játék közben nyomd le a Start + Négyzet + Háromszög gombokat.

Ingyen lé:
Egyszerűen lépj ki egy olyan küldetésből, amiért előre fizettek. A pénzt mindenképpen megkapod.

BALDUR'S GATE - DARK ALLIANCE
Indulj neki a kalandnak, mint Drizzt Do'Urden... bármikor:
Drizzt Do'Urden akkor válik játszható karakterré, ha végigvittük a játékot normális, "lánckesztyű" ill. extrém nehézségi szinten. Vagy - karakterválasztás közben nyomjuk le az L1, L2, R1 és R2 gombokat. A rövid töltés után maga Drizzt lépked majd be Baldur's Gate világába. Harmadik alternatíva: a főmenüben tartsuk lenyomva az L1 + R1 gombokat, majd nyomjunk egy X + Háromszöget.

Csalás:
Játék közben tartsuk lenyomva az R2 + L1 + Balra + Háromszög gombokat, majd nyomjuk le a Start-ot. Egy speciális "Csalások" ablak nyílik meg, "Láthatatlanság" és "Szintugrás" opciókkal.

Újraélesztés multiplayer módban:
Az életben maradt játékos siessen vissza a legutóbbi mentési pontra – itt az elhunyt hős kontrollerén folyamatosan nyomogassuk a Négyzet gombot. A flórát alulról szimatoló kolléga felpattan – igaz, HP-je csak félig áll majd helyre.

Tárgyak sokszorozása:
Mentsd el a játékot, majd dobj el mindent, amit sokszorozni (pontosabban duplikálni) óhajtasz.
Nyomd meg a Start-ot, majd válaszd a "Change Your Character" pontot. Hozd be az előzőleg elmentett játék karakterét és csipegesd fel az elhajigált tárgyakat a földről.

CAPCOM VS. SNK 2: MARK OF THE MILLENNIUM 2001
Boss Challenge mód:
Arass győzelmet mindkét rejtett "boss" felett, majd tartsd lenyomva a Négyzet + Háromszög kombinációt, mikor Arcade módot választasz.

Extra opciók:
Verekedd magad végig a Boss Challenge módon folytatás (Continue) használata nélkül.

DYNASTY WARRIORS 3 (SHIN SANGOKUMUSOU 2)
Minden mozi:
A címképernyőn nyomd le az L1, Háromszög, R1, Háromszög, L2, Négyzet, R2 és Négyzet gombokat.

Minden karakter:
A címképernyőn nyomd le a Négyzet, R1, Háromszög, L1, Háromszög, R2, Négyzet és L2 gombokat.

Minden Shu tábornok:
A címképernyőn nyomd le az L1, Négyzet, Háromszög, R2, L1, L2, L2 és R1 gombokat.

Minden Wei tábornok:
A címképernyőn nyomd le a Négyzet, Háromszög, L1, L2, R1, R2, L1 és L2 gombokat.

Minden Wu tábornok:
A címképernyőn nyomd le a Háromszög, L1, Négyzet, R1, R2, L1, L2 és L2 gombokat.

Zenei teszt opció:
A címképernyőn nyomd le a Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, L1, R1, R2 és L2 gombokat.

Nyitány-szerkesztés opció:
A címképernyőn nyomd le az R1, Négyzet, L1, Négyzet, R2, Háromszög, L2 és Háromszög gombokat.

"Szabad" mód:
A címképernyőn nyomd le az R1, R2, L2, L1, Négyzet, R2, Háromszög és L1 gombokat.

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING
Éjszakai pályák:
Teljesítsd az X Games mód összes négy perces eseményét (Snowboarder X, Super Pipe, Big Air és Slop Style), hogy a Big Air és Super Pipe eseményeket éjszaka is játszhasd.

ESPN X GAMES SKATEBOARDING
"Nehéz" nehézségi szint:
Szerezd meg az arcade mód 36 licencét, majd a pályaválasztó képernyőn nyomd meg a Kört.

Nagy fejek:
Szerezz meg az arcade módban min. 30 licencet, majd adagold be a Négyzet + X kombót a karakterválasztó képernyőn.

EXTREME G III
Végtelen pajzs és turbó:
A főmenüben nyomd le az L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2 és R1 + R2 kombinációkat.
A kódot minden verseny előtt újra be kell plántálnod a gépbe.

A nyeremény összegének megduplázása:
A főmenüben nyomd meg az L1, L2, R2, R1, R1 + R2 és L2 + L1 gombokat.

Végtelen lőszer:
A főmenüben nyomd meg az L2, R2, L1, R1, L2 + R2 és L1 + R1 gombokat.

"Extreme Lap" kihívás:
A főmenüben nyomd meg az L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2 gombokat.

Minden pálya:
A főmenüben nyomd meg az L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2 gombokat.

A soron következő futam megnyerése:
A főmenüben nyomd meg az L1 + R1 + L2 + R2, L2 + R2, R1 + R2, L1 + R1 + L2 + R2 gombokat.

StarCom csapat:
A csapatválasztó képernyőn nyomd meg az L2, R2, L1, R1, L2 + R2 és L1 + R1 gombokat.

FANTAVISION
Teljes dupla-lövés:
Állítsd meg a játékot és nyomd meg a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Négyzet majd Háromszög gombokat. Ez a kód csak néhány alkalommal alkalmazható.

Teljes lézer-lövés:
Állítsd meg a játékot és nyomd meg a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X majd Kör gombokat. Ez a kód csak néhány alkalommal alkalmazható.

FIFA 2001
Győzelem:
A mérkőzés elindítása után várj két percig, majd állítsd meg a játékot (pause). A Pause menüben tartsd lenyomva az L1 és L2 gombokat és adagold be a következőt: X, X, Kör.

Hosszabb rúgások:
A címképernyőn nyomd meg az X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, R1, R1 gombokat.

Electronic Arts All-Star csapat:
A csapatválasztó képernyőn válaszd az Arsenal-t, majd a Kör gomb lenyomása mellett pöccölj egy Start-ot. A mérkőzést az EA All-Star csapat színeiben kezded.

GRAND THEFT AUTO III
Figyelem! Ha aktív kódokkal mented el a játékot, a kódokat később nem tudod kikapcsolni!

Teleportálás Shoreside Vale-be:
Játék közben nyomd le az L1, L1, R2, Kör, Háromszög, L2, R1 és X gombokat.

Minden fegyver:
Játék közben nyomd le az R2, R2, L1, R2, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel gombokat.

Makk egészség:
Játék közben nyomd le az R2, R2, L1, R1, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel gombokat.

Teljes "páncélzat":
Játék közben nyomd le az R2, R2, L1, L2, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel gombokat.

Magasabb "Wanted" (körözési) prioritás:
Játék közben nyomd le az R2, R2, L1, R2, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra gombokat.

Alacsonyabb "Wanted" (körözési) prioritás:
Játék közben nyomd le az R2, R2, L1, R2, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le gombokat.

Több pénz:
Játék közben nyomd le az R2, R2, L1, L1, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel gombokat.

Tank:
Játék közben nyomd le a Kör, Kör, Kör, Kör, Kör, Kör, R1, L2, L1, Háromszög, Kör és Háromszög gombokat.

Időgyorsítás:
Játék közben nyomd le a Kör, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1, Háromszög, Kör, Háromszög gombokat.

Átöltözés:
Játék közben nyomd le a Jobbra, Le, Balra, Fel, L1, L2, Fel, Balra, Le, Jobbra gombokat.

Utcai verekedés:
Játék közben nyomd meg a Le, Fel, Balra, Fel, X, R1, R2, L2, L1 gombokat.

Közutálatnak örvendés:
Játék közben nyomd meg a Le, Fel, Balra, Fel, X, R1, R2, L1, L2 gombokat.

Őrült népek:
Játék közben nyomd le az R2, R1, Háromszög, X, L2, L1, Fel és Le gombokat.

Fight Club:
Játék közben nyomd le a Jobbra, R2, Kör, R1, L2, Le, L1, R1 gombokat.

Jobban kezelhető járgányok:
Játék közben nyomd le az R1, L1, R2, L1, Balra, R1, R1, Háromszög gombokat.

Minden autó felrobban:
Játék közben nyomd le az L2, R2, L1, R1, L2, R2, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, L2, L1 gombokat.

Felöklelő mód:
Játék közben nyomd le a Négyzet, L1, Kör, Le, L1, R1, Háromszög, Jobbra, L1 és X gombokat.

Tiszta időjárás:
Játék közben nyomd le az L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 és Háromszög gombokat.

Ködös idő:
Játék közben nyomd le az L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 és X gombokat.

Felhős / borús időjárás:
Játék közben nyomd le az L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 és Négyzet gombokat.

Esős idő:
Játék közben nyomd le az L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 és Kör gombokat.

Maratonfutás:
Futás közben az X folyamatos lenyomva tartása helyett alkalmazd azt ún. "Decathlon Day" módszert - sűrűn nyomogasd az X-et, hogy ne fáradj ki (virtuálisan).

Repülő Tank:
Aktiváld a "Jobban kezelhető járgányok", "Fight Club" és "Tank" kódokat. Hopp a páncélosba és keress egy hosszabb, egyenes útszakaszt. A lövegtornyot forgasd el 180 fokkal (hátraarc) és kezdj el vadul lövöldözni. Megközelítőleg 10 másodperc intenzív tüzelés után a tank emelkedni kezd majd. Amíg a tűz gombon hasalsz, nem is fog földet érni - manőverezni viszont lehet! (Megjegyzés: ha nagyon magasra emelkedsz, a játék hajlamos a lefagyásra)

Új kordé:
Állj be a garázsba a rejtekhelyeden és szállj ki. Menj ki a garázsból - de csak annyira, hogy az ajtó ne csukódjon be. Ha teljes a "páncélzatod" és az életerőd, valamint van nálad egy rakétavető, eressz meg egy rakétát a kasznid felé. A detonáció elhajít - de visszatérve a járgány vadonatúj lesz, esetlegesen egy teljesen más, frissen fényezett verda.

Autók eltüntetése:
A küldetéshez szükséges járgányokon kívül mindenkit eltüntethetsz (beleértve a rend éber őreit, az FBI-t és a semmit sem sejtő forgalmat), csak vidd be kb. tízszer a "Tank" kódot. Kimenekülni a "Minden autó felrobban" c., Lemmings inspirálta kóddal lehet.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Profi nehézségi szint Arcade módban:
A képernyőn, ahol a nehézségi szintet választod, nyomd le egyszerre az L1 és R1 gombokat.

Plusz lóerő:
Az alapból legalább 400 lóerős járgányokat frissen, vásárlás / megnyerés után olajcserére buzdítva azok teljesítményét megközelítőleg 30 ló erejével növelheted.

LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 2
Minden bonusz:
A Start menüben nyomd meg a Balra, Háromszög, Jobbra, Háromszög, Le, Kör, X gombokat.

Fire Reaver:
Állítsd meg a játékot (pause), majd nyomd meg a Le, Kör, Háromszög, Fel, Jobbra és Kör gombokat.

MAX PAYNE
Sérthetetlenség:
Állítsd le a játékot (pause), majd nyomd be az L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2 és R2 sorozatot.
Ezt a kódot az automatikus mentés után újra be kell adnod.

Minden fegyver tele tárral:
Állítsd le a játékot (pause), majd nyomd le az L1, L2, R1, R2, Háromszög, Kör, X és Négyzet gombokat.

Pályaválasztás:
A "Subway A1" pálya után térj vissza a főmenübe, és nyomd le a Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Balra, Le, Kör gombokat.

NBA LIVE 2001
Új stadionok:
A főmenüben nyomd le az L1, L2, Négyzet, R2, R1, Kör és X gombokat.

NHL 2001
Dude:
Névnek add meg: "Bruce Willis". A tudósítók a játékosodra ezentúl úgy utalnak majd, mint a "Dude".

A Kalapács:
Névadásnál keresztnévnek add meg: "Hammer". A tudósítók a játékosodra ezentúl úgy utalnak majd, mint "Hammer".

Az Állat:
Névadásnál keresztnévnek add meg: "Animal". A tudósítók a játékosodra ezentúl úgy utalnak majd, mint "Animal".

Szuper támadójátékos:
Névnek add meg: "Peter Forsberg" vagy "Jaromir Jagr". A beállításokat ne piszkáld.

Szuper védőjátékos:
Névnek add meg: "Sandis Ozolinsh" vagy "Chris Pronger". A beállításokat ne piszkáld.

Szuper kapus:
Névnek add meg: "Patrick Roy", "Dominik Hasek" vagy "Ed Belfour". A beállításokat ne piszkáld.

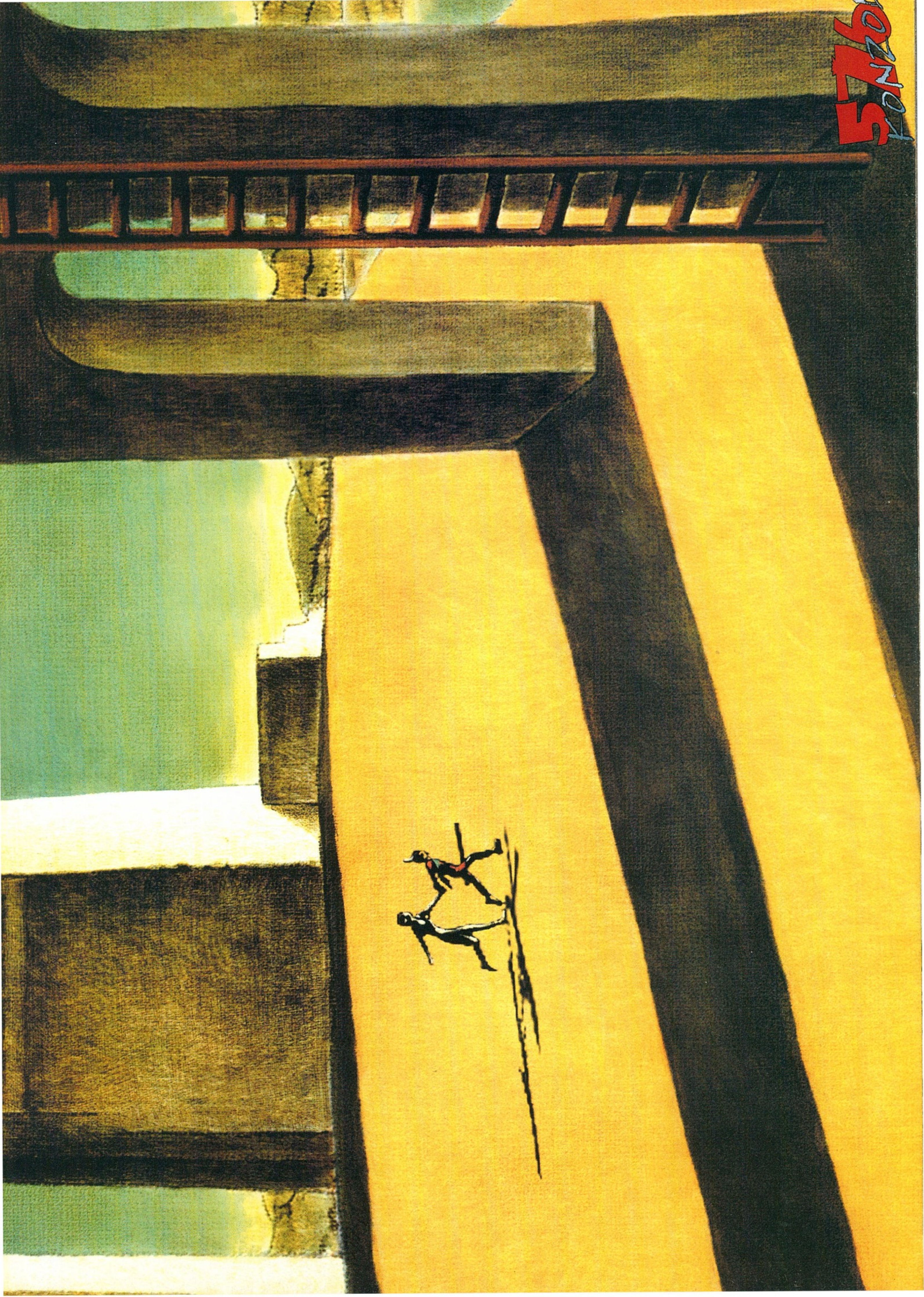
SSX TRICKY
Minden (minden pálya, minden karakter, minden deszka, minden kosztüm):
Az opcióknál tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombót majd vedd le a lábáról a programot egy Le, Balra, Fel, Jobbra, X, Kör, Háromszög, Négyzet sorozattal.

Maximális tulajdonságok:
Az opcióknál nyomd meg az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, majd az X-et (hétszer) végül a Négyzetet. Vagy: az L1 + L2 + R1 + R2 után a Kört (ötször), az X-et, a Háromszöget, végül a Négyzetet. A japán változatban ez így módosul: L1 + L2 + R1 + R2 majd Négyzet, X (hétszer). Ha sikeresen aktiváltad a kódot, azt egy hang jelzi - akárcsak az összes többi SSX Tricky kód esetében.

"Running Man" mód:
Az opcióknál tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, majd etesd be a játékot egy Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X polkával.

Mallora deszka:
Az opcióknál tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, majd nyomd meg sorban: Kör, Kör, Kör, Kör, X, Háromszög, Négyzet. Ezek után már mindegy, melyik deszkát választod, a Mallorát fogod kapni. Mint minden SSX Tricky kód, ez is akkor deaktiválódik, ha újra beviszed.

Alacsony gravitáció:
Az opcióknál tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombót, majd adagold a Négyzet, Háromszög, Balra, Jobbra, Fel gombokat.




Rez™

KUTYARAP A KÖBÖN



Nahát, ebben a hónapban két ritmusjátékkal is találkozhattok a Konzol hasábjain, ami nem mindennapos esemény. Elsőnek ott a Space Channel 5, amit a SEGA szállított nekünk a legnagyobb örömünkre, másodiknak pedig itt a Parappa 2, amihez már volt szerencsénk, méghozzá anno, a PS-en. Akkor nagy siker volt, a hangulatnak, és a jó ötletnek köszönhetően, de nekem speciel meg sem fordult a fejemben, hogy esetleg lesz még folytatása is, hiszen túl sok újat már nem lehet ebben a stílusban kihozni. Úgy látszik a Sony ezt másképpen gondolta, hiszen itt a második rész, ami akár méltó folytatása lehet az elődnek. Az első részben egyébként az volt a feladat, hogy a gombokat megfelelő sorrendben nyomjuk le, és így minél jobb rapperré válva kellett meghódítanunk szerelmünk, Sunny Funny szívét. Ez végül meg is történt, és mi lettünk a színpad sztárja. Hogy a második rész miben változott, és miben jobb, vagy rosszabb, azt hamarosan majd megtudjátok.







"NYOMASD A SZÖVEGET, VAGY FOGJAD A FEJEDET..."

A történet folytatódik tovább, és ismét az lesz a feladatunk, hogy minél jobban szövegeljünk, akár gyakorlásról, akár küzdelmekről van szó. Megjegyezném egyébként, hogy kicsit el van borulva az agyam, ugyanis már egyszer megírtam a tesztet, de valamilyen rejtélyes oknál fogva a cikk eltűnt a gépemből, ezért most írom meg másodszor, ami nem túl nagy öröm. Remélem ez is lesz olyan, mint az előző próbálkozás, de kicsit sietnem kell, mert a leadás napja van, és két óra múlva a szerkesztőségben kéne lennem. Ezt szokták általában szívásnak nevezni.

Visszatérve a programra. A menü után, ha elindítottuk a játékot, akkor egy térképre kerülünk, ahol folyamatosan haladhatunk a pályák között, amelyeken gyakorolhatunk is, de meg is küzdhetünk ellenfeleinkkel, így learatva a megnyeréshez szükséges babérokat. A grafika nagyon aranyos, és stílusos, aki ismerte az első részt az nem fog nagyon meglepődni a látványtól. A teljesen 3D-s terepen 2D-s karakterek mozognak, folyamatosan reagálnak mindenre, szinte már valóban élnek. A játék úgy működik, hogy (gyakorlásnál is, és küzdelemnél is) a képernyőn láthatunk két csíkot. Az egyik a gép által irányított karakteré (ez általában a felső), a másik a miénk. Láthatjuk, hogy hogyan kell megcsinálni az adott feladatot, majd a csíkunkon megindul a minket ábrázoló ikon, és a jeleknek megfelelően kell lenyomni az irányítónk gombjait. Ez így elég egyszerűen hangzik, de mindezt ritmusra kell megtennünk, és időnként elég komoly kombinációkkal is találkozhatunk. A gyakorlással kapcsolatban annyit, hogy nem teljesen értem, miért kell minden pályán elsajátítanunk minden tudást, amikor ezt már megtettük az első részben. A kezdők szempontjából érthető a dolog, és nem is támadnám, de annak, aki már játszott az elóddel, ez elég fárasztó, és unalmas lehet. Jobb lett volna, hogyha úgy oldják meg a dolgot, hogy a menüben van egy tréning opció, amiben kedvére tanulgathat az, aki szeretné megismerni a program minden csínját-bínját. Amikor valakivel megküzdünk, el kell szövegelnünk egy bizonyos részt, de még hozzá is tehetünk, így több pontot szerezve az ellenfélnél, így lesöpörve őt a "színpadról". Játszhatunk egyébként egymás ellen is, valamelyik ismerősünkkel, ez a legjobb része a stuffnak. Leginkább bulikba ajánlott, mert rengeteget röhöghetünk a bénázásokon, főleg pár "vicces cigi" elszívása után, amikor már amúgy is tetőfokára hág a hangulat...he-he. Tulajdonképpen ennyiről szól az egész, de azért vannak benne kisebb közjátékok, meglepetések, amik még inkább nevetésre késztetnek. Van például olyan gyakorlás, amikor négy kis emberke áll körülöttünk, a gombok elhelyezkedésének megfelelően, és mindannyiuk kezében van egy téglalap. Ekkor le kell nyomnunk a megfelelő gombot, hogy a lapot szétüssük. Nemegyszer előfordult, hogy én már rég ütöttem, amikor a szerencsétlen törpe még csak a dobozában turkált morgolódva...ilyenkor egy csattanás hallatszik. Tasli! És szegény kissrác hangos nyögések közepette gurul arrébb a pofon hatására...szegényke. Azért sajnálom. Ilyen, és ehhez hasonló jelenetek emelik a progi amúgy is jó hangulatát, ezzel magához láncolva a játékosokat. Hangulat... Még nem értem az értékeléshez, ezért várjatok egy kicsit, mindjárt rátérek erre is.

POZITÍVUMOK, NEGATÍVUMOK

Nos, a grafika nagyon aranyos, és nagyon szép, stílusos, de én úgy érzem, ennél többre lehettek volna képesek a fejlesztők. A formákat néhol jobban is le lehetett volna kerekíteni, és időnként látványosabbá lehetett volna tenni a környezetet, de ez nem nagy probléma, csak egy kisebb hiányosság, ami nem annyira számít. A szereplő nagyon ki vannak dolgozva, mindegyik karakteres személyiség, és ezt már a különböző hanghordozások alapján is le lehet venni. Nagy kedvencem az első részből ismert hagymamester, akinek eszméletlen a mozgása, és az akcentusa. Marha jó fej az öreg. Mindenki ki van dolgozva teljesen, talán a főszereplő a leggyengébb ember (kutya). Aranyos ő is, de valahogy nem annyira egyéniség, mint a többiek, ráadásul néha olyan érzésem volt, mintha kicsit fahangú lenne, de ez nem annyira érdekes, mert elég furcsa lett volna, ha az elődből ismert szinkront valaki másra cserélték volna le. A résztvevők egyébként mozognak, grimaszolnak, jókedvre derítve ezzel minket. A hangulat nagyon jó, tökéletesen követi az előző részét. Azonban van még egy hiba, méghozzá a szavatosság. Többen játszva sokáig élvezhető a stuff, de egyedül unalmassá válik idővel, ellentétben az Űrcsatornával, ami egyedül is véget nem érő szórakozást nyújt. Kicsit több pálya, játékmód megmentette volna a Parappát a második helytől. Sajnos szerencsétlenségére együtt jött ki a konkurenciával, és nem lett erősebb annál. Kicsit korábbi megjelenéssel, lehet, hogy nagyobb sikereket ért volna el, de szerencsére így sem lesz bukás. Azonban visszatérve a korábban említett dologhoz, nem biztos, hogy szükséges volt a folytatás, lehetett volna helyette egy új ötlettel is próbálkozni, hiszen ez nem az a műfaj, amiben sokáig nagy sikereket, meglepetéseket lehet okozni. Nem okozott ugyan csalódást a Sony, de semmi újat nem tálalt elénk, ezért lett csak második a Parappa.

Böjtös Gábor





PARAPPA THE RAPPER 2

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (131KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PARAPPA MINDIG VICCES, ÉS HANGULATOS
× DE ULALA VERHETETTLEN

8.5 pont

EGY TESZTELŐ NAPLÓJA...

2002. Február 01. Péntek

Ma bementem a szerkesztőségbe, hogy végre leadjak minden tesztet, amit meg kellett írnom. Örültem, hogy erre a hónapra befejeztem a munkám. Amikor beléptem az ajtón, és a Martin jókedvűen fogadott – már gondoltam, hogy itt bizony valami baj van. Mint kiderült, kaptam még négy oldalt, mert az Ádám azokat nem tudta megírni gép hiányában. Hát ez van. Lőttek az esti sziesztának. Hazaérve rögtön a munkába vetettem magam, és elsőnek a Space Channel című SEGA programot indítottam el. Mondjuk már DC-n találkoztam vele, és akkor nagyon maradandó élményeket okozott, azért megnéztem, mit változtattak rajta. Semmit, teljesen ugyanaz maradt, mint anno. Kicsit elálmosodtam idővel ezért lefeküdtem aludni. Majd legközelebb folytatom a tesztelést.

2002. Február 02. Szombat

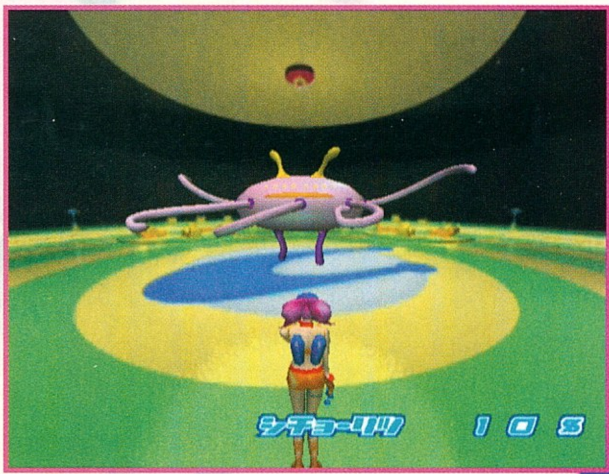
Korán keltem, hogy gyorsan kivesézzem a teszt alanyát. Hétfőn lesz leadás, ezért sietnem kell, hogy mindennel végezzek. Először a történettel kezdtem. Nem nagy szám, de elég pofás videóval van körítve. 2489-ben találnak az űrben lebegve egy lányt, aki túlélője egy balesetnek. Vágás után tíz évvel előre ugrunk a történetben, ahol Ulala (ez a lány neve) már csinos kis nővé fejlődött, és az ötös csatorna táncos műsorvezető nőjeként tengeti hétköznapjait. Egy napon azonban idegen lények törnek a földre, és elrabolják az embereket. Hősnőnk rögtön ott terem, hogy tudósítson a fejleményekről, és nem mellékesen kiszabadítsa embertársait. Hát ez a történet, amit én le is írtam. A játék egyébként nagyon jó. Hasonló a korábbi ritmusjátékokhoz, csak nekem valahogy még jobban bejött. Sétálgatunk a csajjal, miközben valami funky zene szól, aztán meglátjuk a színes kis idegeneket, és a túszaikat. Amazok elkezdenek táncolni, én hallok egy jelzést, és utána le kell utánoznom a korábban elkövetett mozgásukat, így visszaküldve őket az űrhajójukra. Néha lőni is kell, de az sem komolyabb. Erről jutott eszembe, és le is jegyeztem, hogy csak az iránynyilakat kell használni a mozgásnak megfelelően, illetve a lövést még, ami az embereknél a Kör, az idegeneknél pedig az X. Tök egyszerűnek tűnt először, de azért rá kellett jönnöm, hogy nem is annyira az. A mutatványainkat ugyanis ritmusra kell előhozni, és van még életerőnk is, ami sok hiba után elfogy. Az meg, hogy bizonyos pontszám kell a továbbjutáshoz, teljesen természetes. Hát ez van, azért nem keseredtem el a bukásoknál, mindig újra kezdtem, és így gyakoroltam, hogy a végén teljesen profi legyek a táncolgatásban. Ez sikerült is, mert amikor anyám benézett az ajtómon igen meglepődött, hogy az irányítóval a kezemben rángatózom a TV előtt, mialatt vigyorogva dúdolgatom az üvöltő zenét, és bambulom a szereplők mozgását. Végül jól reagálta a dolgot, nem hívott mentőket, csak annyit mondott, "Nem baj fiam, ez megesik a legjobb családokban is…". Már csak azt nem tudom, hogy miért rakott biztonsági berendezéseket az ajtaja elé. No, ez nem is érdekes. Amikor elkezdtem ecsetelgetni a cikkben az irányítást, és a követelményeket, megint elálmosodtam, ezért vasárnapra hagytam a végső simításokat. Befaltam egy fél pizzát, és ledőltem a macskám mellé, aki már vígan szuszogott, és rángatózó lábai alapján régen az álomegereket kergette abban a kedves, kis butuska fejében. Ezen gondolkozva, Ulala felkiáltásokkal egybekötve aludtam el.



GYERE KISLÁNY GYERE, A DISZKÓKLUBBAN SZÓL MÁR A ZENE!









2002. Február 03. Vasárnap

Ma már úgy terveztem, hogy minden cikket megírok, és készen is lettek estére, csak a táncos program befejezése váratott még magára. Azután elkezdtem leírni a véleményemet a megvalósításról. Megírtam, hogy a hangulat hihetetlenül jó, az ember szinte együtt táncol a hetvenes évek flash zenére. A mozgások is szuperek, hősnőnk riszálja magát, lépeget ide-oda, és kihasználja a ritmus lehetőségeit. Az emberek, akiket megmentett, követik őt, és vele ropják a muzsikára. Néha még zenészek is kerülnek mellé, ők mondjuk gitárral, vagy mással színesítik az amúgy sem hétköznapi hangzást. Lejegyzeteltem, hogy vannak főellenségek, akiket jóval hosszadalmasabb, és nehezebb megölni, valamint mindig megjelenik egy-két konkurens műsorvezető. Velük szintén meg kell küzdeni, ha meg akarom őrizni a hírnevemet. Kedvencem a Jaguár volt, aki elég laza csóka. Gondolkoztam azon is, hogy megemlítem azokat a motívumokat, amik igazán tetszettek, de azután letettem róla. Kit érdekel az például, hogy amikor megnyerünk egy küzdelmet, a lány, és partnerei örömtáncot járnak, valamint ha veszít, szégyenkezve, lelombozódva lépeget tovább. Szerintem az sem érdekel másokat, hogy folyamatosan segítenek minket, beszélnek hozzánk a Csatornától, ezzel is emelve a hangulatot. Ami negatívumot találtam, azt viszont mind említettem a tesztben. Ezek egyike, hogy nagyon stílusos ugyan a grafika, és aranyos, de nem olyan szép, mint lehetne. Nem zavaró, de többet is ki lehetett volna hozni. A másik pedig az volt, hogy a játszhatóság kicsit nehéz, ezért sokszor fogják látni a játékosok a Continue feliratot. A végigjátszás során egyébként találtam pár rejtett karaktert is, de számomra a főszereplő az igazi, ő egy vérbeli bombázó. Ritkán van ilyen, de megtetszett egy pixelcsaj. Neki van stílusa, és jó kis rucikat hord (minden pályán másikat). No, ezt nem ragozom tovább, mert még a végén a barátnőm megtalálja a naplómat, és féltékeny lesz… Pedig tudhatná, hogy igazán csak őt szeretem, senki mást. Ezeket találtam fontosnak, és ezért véstem le őket, mint annakidején a kémia tanárom az egyeseket a naplóba. Csak utána ő gombostűkbe ült, velem meg nem történik ilyesmi. Ez a különbség. Na, most, hogy már túl voltam mindenen, és felmentem a barátnőmhöz, nyugodtan alszom el ölelő karjai közt. Kicsit ugyan ő is furán nézett rám, amikor félálomban a játék zenéit fütyülgettem, és néha felkiáltottam, hogy Ulala, de azért nem vette nagyon a szívére.

2002. Február 04. Hétfő

Ma végre bevittem mindent a főnöknek, és elégedettek lehettünk mind a ketten. Egy hét múlva megjelenés, kíváncsi leszek az új számra. Nyugodtan heverésztem otthon egész nap, hiszen nem volt más teendőm. Mélázgatás közben a táncoló műsorvezető gömbölyded formáira gondoltam, és időnként arra is…hogy vajon ki a fene rakott gombostűket a székemre… **(Még nem tudtad, hogy egy Leltárt is a nyakadba akasztok az utolsó nap! Martin)**

Böjtös Gábor

SPACE CHANNEL 5

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (72KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ POÉN ÖTLET, SZUPER ZENÉK, VONZÓ MŰSORVEZETŐ NŐ
× EGY-KÉT KISEBB HIBA, HIÁNYOSSÁG

9.5 pont

DRAKAN – THE ANCIENTS' GATES

Nem tudom kinek tűnt fel, hogy az elmúlt karácsonykor Lara Croft és Tomb Raider nélkül maradt a nagyérdemű? Nekem mondjuk nem nagyon hiányzott, annak ellenére, hogy kíváncsian várom az "újgenerációs" részt, viszont nagyon sok ismerősöm, már hozzászokott, hogy a Jézuskával a szilikon csajszi is megjött az Eidos boszorkánykonyhájából. Bár karácsony már jócskán elmúlt, és ti Lara nélkül maradtatok, most viszont – bár egy kicsit megkésve – itt van Rynn, aki Larához hasonló testi adottságokkal rendelkezik, és megpróbálja Lara után maradt (két) hatalmas űrt betölteni. Meglátjuk, sikerül-e neki.

Drakan címet két angol szóból a dragon (sárkány), és az ancient (ősi) szavakból lett összerakva. A játék abba a korba kalauzolja el a játékosokat, amikor a sárkányok és az emberek hellyel-közel békében megfértek még egymás mellett, egyéb kreatúrákkal egyetemben. A sztorira túl sok szót nem akarok vesztegetni főleg, mert az intróban elmesélik az elmúlt egymillió év történéseit, úgyhogy lehet csiszolni történelmi ismereteiteket. A lényeg, a már szokásos fantasy sztori: a gonosz erősebb, mint valaha és úgyis csak nekünk van esélyünk legyőzni.



PAFF

Bár nem ez a neve, de nekünk is lesz egy egyfejű bűvös sárkányunk, aki végigkísér minket a kalandjainkon. A Sony által küldött review verzió sajátossága volt, hogy alapban a CD-n volt a pálya-választási opció, ezért lehetőségem volt szinte az összes pályába belenéznem, nem kellett szenvednem, azzal, hogy végig is vigyem azokat. Innen tudom, hogy a kezdeti mászkálós pályákon kívül lesznek majd olyanok is, amikor a sárkányunk hátára pattanva, felemelkedünk a levegőbe, és onnan intézhetünk támadást földi célpontok, illetve más repülő szerzetek ellen. Egyébként az összes többi szint 3D-s mászkálós-kaszabolós labirintus felderítés, vagy a küldetések teljesítésével telik el. Ha legjobban szeretném jellemezni a játékot, akkor jó szokásom szerint megint hasonlítanám valamihez, mégpedig a Dreamcastos Draconus: Cult of the Wyrmhez. Hiszen mindkettő egy fantasy helyszíneken játszódó akció-kaland, igen jó kivitelezésben. A Drakan persze jóval felülmúlja a Drachonust, több pálya, sokkalta nagyobb kiterjedésű helyszínek, és valamivel összetettebb karakterfejlődés és felszerelési tárgy magunkra aggatási rendszer jellemzi. Mégsem mozgatja meg annyira meg a szürkeállományunkat és a kézügyességünket, mit a Tomb Raider széria. Amire egyébként mindenki elégedett lehet, az a pályák nagysága és ezek grafikája, tényleg hatalmas helyszíneket járhatunk be mindenféle töltögetés nélkül, és a szabadban ellátni a legtávolabbi helyszínekre is. És egy-két kisebb hibát leszámítva (például néhány helyen egy kicsit el van csúszva az árnyékunk, bár lehet, hogy ezt a végeleges verzióig még kijavítják), nincs is mit a látványra dobálnunk. Az olyan általános problémákat alapból felejtsük el, mint például a textúra-átlátszódások, vagy a beszaggatás. A készítőknek még arra is volt energiájuk, hogy a labirintusok falara nem csak egy textúra lapot húzzanak fel, hanem, hogy érdes-köves felületet hozzanak létre rajta. De egyébként is minden a helyén van, a mező sem egy sima zöld felület, hanem virágok és különböző növények díszítik. A mászkáloson kívül időnk legnagyobb részét a csatározások teszik majd ki a különféle élő vagy halott teremtmények ellen. Ezek lehetnek csontvázak, varázslók, goblinok, orkok, meg ehhez hasonló fantasy szereplők. Ezek szintén nagyon jól és részletesen lettek kidolgozva, leölésükkor pedig fröcsög a vér is rendesen. Elhalálozásukkor mindenféle értékes cuccokat hagyhatnak maguk után, amiket aztán összeszedésük után fel is használhatunk az invertory-ból.





IRÁNYÍTÁS, INVERTORY

A bal analóg karral "haladsz", a jobbal pedig nézelődni tudsz, az analóg karokkal egyébként a sárkányt is irányítani lehet repülés közben, ilyenkor a többi gomb mindössze tűzokádásra, és a tűzlabda kilövésére használható. A Háromszög az ugrás, Az L1 a beszéd, az R1 a fegyver elővétel, az X a bukfenc, a Négyzet pedig a fegyverhasználat gombja. A két alsó blokkal plusz a hozzányomott irányokkal lehet oldalazni. Ha már megvan az íj, a Körrel tudunk célozni és az R1-gyel lőni, érdekes módon nincs a nyílveszőnek íve, ahova célzunk oda fog becsapódni a vessző. A Kör egyébként a varázslásra is hivatott, de valamiért ezt az egyet nem sikerült kipróbálnom az előzetes verzióban. A SELECT-tel lépsz be a tárgylistába, az külön látványos, hogy ilyenkor a szereplőnk felénk fordul. Itt láthatjuk a fegyvereinket, illetve a nálunk lévő dolgainkat és azok tulajdonságait. Ki is választhatjuk őket az X-szel, ilyenkor játék közben az R1+ irányokkal váltogathatunk köztük, egyébként a Négyzettel a használhatjuk a tárgyainkat, fegyvereinket. Eldobni/lerakni valamit a Háromszöggel tudsz, ezek a cuccok egyébként nem tűnnek el, később is felvehetőek lesznek. A tárgylistában egyébként az R1-L1-el lapozhatunk, a következő képernyőn például a varázslatainkat vagy a summonjainkat vizsgálhatjuk meg. Utána jönnek a tulajdonságaink (Skills), majd a térkép, ahol minden fontosabb helyszín és mi is jelölve vagyunk, nagyon hasznos a továbbjutás szempontjából. Az utolsó oldalon pedig a küldetéseink listája található egy mondatban, amit már teljesítettünk, az ki van pipálva.

ÖSSZEGZÉS

A játék nagyon kellemes emlékeket hagyott bennem. Egyáltalán nem esett nehezemre játszani vele. A pályák abszolút nem nehezek, csak csínján kell bánni a gyógyító italokkal. A grafika tényleg nagyon jó, az is nagyon tetszett, amint a különféle páncélok felvételük után a figuránkra is rákerülnek, és némelyik szöges cucc nagyon állat. Ez igaz a fegyverekre is, van köztük egy-két igen extrém darab is. Egyedül az nem tetszett, hogy az összes fegyvert elrakáskor emberünk beleállítja mindet a saját hátába, majd eltűnnek. Az ellenfeleink varázslatai is jól néznek ki. Minden szereplő beszél is a saját hangján (plusz a szája is mozog), ezt a DVD kapacitás miatt nem volt nehéz összehozni. Ha azonban nem vagy perfekt angol, lehet kérni feliratozást is, hogy jobban megértsük a történet alakulását, ami sosem válik unalmassá, ugyanis sokféle helyszínen megfordulunk majd a havas hegységek tetején, de akár komor barlangok, rideg labirintusok mélyén is otthagyhatjuk képzeletbeli lábnyomunkat. Na de nem akarom tovább tömjénezni a játékot, a maga műfajában az egyik legjobb.

Csipi M Lee

BUJA MENYECSKE GÁLÁNS SÁRKÁNYT KERES, ALKALMI KAPCSOLATRA





DRAKAN THE ANCIENTS GATES

SONY

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (213KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ DINAMIKUS FANTASY KALAND
× SEMMI KÜLÖNÖS

9.5 pont

HORRORSZTORI ANGOLOSAN, VEGYES KÖRETTEL



Az RPG játékok között igen ritka a horror beütésű anyag. Valahogy az RPG-s cégek kerülik ezt a stílust, pedig rengeteg lehetőség lenne benne. Ha jól emlékszem a SquareSoft-ot azért hagyta ott néhány programozója, mert nem készíthetek olyan játékot, melyet ők igazán akartak – legalábbis ők ezt mondták. Ezek a programozók alapították a Sacnoth nevű céget, mely a Koudelkát is kódolta PS-re – az SH is kísértetiesen hasonlít erre. Már azon is látszott, hogy nem egy szokványos darab, de a Koudelka még semmi a cég által most készített Shadow Hearts-hoz képest. Ez a játék ugyanis stílszerűen fogalmazva egy "vérbeli" horror RPG, olyan hangulattal és történettel, mely egyedül álló a stílusban! Amúgy se nagyon feszegetnek bizonyos témákat manapság, ám a SH belenyúl a legsötétebb dolgokba is. Hogy mire gondolok? Kevés az olyan játék mely ennyire okkultista, már-már bizarr és misztikus lenne! Az, hogy a történet során patakokban ömlik a vér már megszokott dolognak mondható, de mikor előkerült a legbizarrabb téma, méghozzá a kannibalizmus is, ott már nekem is kezdett forogni a gyomrom. Nem volt semmi, hogy két kisgyerek belopózott az éjjeli szállásomra, hogy némi kóstolót vegyen a főszereplőből és barátnőjéből! Legalább megértettem, hogy miért mondták a lányra még az első találkozásunkkor, hogy olyan "puha a bőre"! Nem sokat érne azonban a csúcs sztori, ha nem lenne hangulatos a stuff képi világa. Maga a grafika ugyan rengeteg kívánni valót hagy maga után, de stílusa egyszerűen fantasztikus! Olyan sötét, pontosabban szürke az egész, mely elképesztően nyomasztó hangulatot ad az amúgy is mesteri sztorinak. Mind ezt tetézi, hogy jó részt éjszaka játszódik a játék, és a zenék is elképesztők és sokat nyomnak a latba. Gyakran kerülnek elő túlvilági, spirituális dolgok, melyek tovább fokozzák a hangulatot. A misztikusan sötét képi világ egyébként is nagyon jól illik a történelmi korszakhoz, melyben az anyag játszódik. Egész pontosan 1913-ba kalauzol el minket a SH, földrajzilag Ázsiába. Ez a kor nagyszerűen illik a játék sötét stílusához. Bár alapvetően fantasy beütésű a sztori, némi történelmi háttér is van benne. A valós földrajzi és történelmi részek után viszont megszakad a kapcsolat a realitás és a játék között. Ugyanis a történet horror, fantasy környezetbe van beágyazva és nagyszerűen van vegyítve és egyesítve a valós dolgokkal! A szereplők sem mindennapiak, van itt (több) sötét okkultista fekete mágus, démoni erejű Fox Face, orosz kémnő, démonok, túlvilági szörnyek vagy említhetném a homoszexuális (nem vicc, bevallottan a férfiakhoz vonzódik) Meiyuant is, aki cuccokat fog nekünk árulni. Lényeg a lényeg, mindegyik karakter remekül felépített önálló személyiséggel és egyéniséggel van megáldva, több szereplőt egyszerre lehet gyűlölni és szeretni is. A legjobb, hogy mindenki kicsit titokzatos és valahogy sötét karakter, legyen akár a jó, akár a rossz oldalon. Az egész játék hangulatilag a Persona 2-höz áll közel, az volt ennyire az átlagtól elütő, hangulatos játék.

JAPÁN-OROSZ HÁBORÚ

A XX. század elején Japán korlátlan hatalmat akart Ázsia felett. Ebben azonban két vetélytársa is akadt, Kína és Oroszország. Mivel a Japán sziget soha nem volt ásványokban gazdag (és ez a gazdasági hátrány minden hatalomra éhes ország számára óriási negatívum), ezért a japán császárok és shogunok, a történelem során a gazdag koreai félsziget meghódításán fáradoztak. Többször is elfoglalták, például az 1500-as évek végén, ám tartósan egyszer sem tudták birtokolni. A XX. század elején Oroszország is Korea megszerzésére pályázott, és mivel Japánnak is hasonló ambíciói voltak, így 1904-ben kitört a háború Japán és Oroszország között, a terület birtoklásáért. A harcok színtere a Koreától északra fekvő Dél-Mandzsúria lett. Két nagy csatát is vívtak itt a japán és orosz erők, egyet Porth Arthurnál, a másodikat Mukdennél. Mind a kettőben a japánok győztek, így megszerezték az uralmat Dél-Mandzsúria felett. Végül 1905-ben a Csuzima-szorosnál (a koreai-félszigetet és a japán szigetet elválasztó tengeri szoros) a japánok megsemmisítő csapást mértek az orosz flottára, ezzel a háború eldőlt a japánok javára. Az 1905-ös portsmouthi béke értelmében Korea és Dél-Mandzsúria japán protekturátus azaz védnökség alá került. Végül is 1910-ben Japán annektálta Koreát és így a terület 1945-ig Japán gyarmat lett. Ezt a történelmi jegyzetet azért írtam le, mert voltaképpen a Shadow Hearts a Japán által birtokolt Dél-Mandzsúriában kezdődik, 1913-ban. A korábban lejátszódott háború nagy hatással van a sztorira, hisz a japán-orosz ellentét, még nagyon erős és ez meghatározó lesz az egész játékban. Ne felejtsétek el azt sem, hogy a japán hadsereg Ázsia legerősebb hadereje volt ebben a korban. Ennyit a valós történelmi háttérről, innentől kezdve mindenki készüljön fel a horror fantasy-re!

A REJTÉLYES LÁNY

1913-ban egy francia városban, Rouen-ben egy utazó szerzetest brutális kegyetlenséggel megölnek – csak darabok maradnak szerencsétlenből. A lánya szerint egy gyilkos vadállat mészárolta le apját. A lány nyomozni kezd és így eljut Ázsiába, ahol a Japán Birodalmi Hadsereg elfogja és vonaton akarja elszállítani Japánba. Dél-Manchu közelében azonban valami történik. Egy kalapos jól öltözött angol úriember, nyugodtan és kimért léptekkel elindul a lányt őrző kabin felé. A japán katonák éppen arról diskurálnak, hogy a lány vajon miért olyan fontos a Japán Birodalmi Hadseregnek. Az eszmecsere nem tart sokáig, mert ahogy az angol közelebb lép az egyik japánhoz, amaz pár másodperc múlva arctalanul és vérbe fagyva bukik a földre. A másik japán rémült tekintettel néz az angolra, aki körül egy pillanatra elsuhan egy Árny, aki végez az ijedten rá bámuló japánnal. Az angol folytatja útját a vonatban, miközben a többi katona megpróbálkozik a megállításával, ám a rejtélyes Árny nemcsak, hogy megvédi a lövésektől gazdáját, hanem kegyetlenül és véresen kivégzi az útjába kerülő harcosokat. A lány ijedten nézi végig a mészárlást, ő már látta ezt az angolt és a nevét is tudja. Ő Roger Bacon, a gonosz fekete mágus! Mikor Bacon a lányhoz ér, megjelenik azonban egy alak, aki eddig némán követte Bacont. A mágus nem örül az új szereplőnek a darabban, ezért ráküldi az Árnyt. Az váll alatt levágja a fickó bal karját, de nem figyel eléggé, mivel az ismeretlen egy ügyes csellel a jobb kezével megragadja a fejét, az immár alakot öltött Árnynak. Pár másodperc és az agya a környező székekre fröccsen. Miután a rejtélyes alak visszailleszti karját a helyére, biztossá válik, hogy nem ember, de ő is a lányra pályázik. Közben a lány menekülni próbál, de Bacon gyorsabb és elaltatja. Az ismeretlen megpróbálkozik a mentéssel, de Bacon hamarosan a vonat másik felébe löki. Miután talpra állt a csapásból, hősünk Bacon után indul, lever két kisebb démont, majd a vonat tetején megbizonyosodik arról, hogy Bacon tényleg a világ legjobb varázslója. A vereség után azonban érdekes dolog történik. Bacon éppen ki akarja végezni az ismeretlent, amikor a lányból valami különös





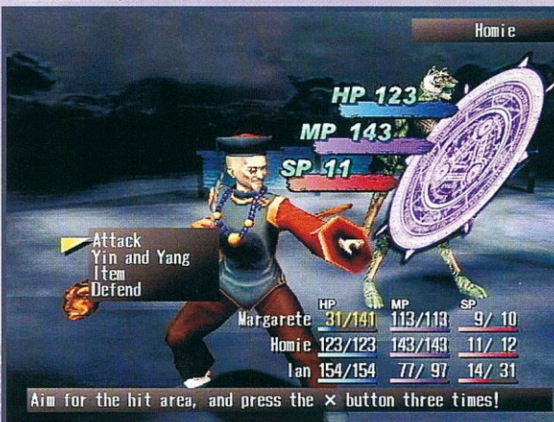
fény áramlik ki, ami megzavarja Bacont. Ezt kihasználva hősünk magához tér és behúz neki egy hatalmasat, mely szétroncsolja az arcát. Ezután megragadja és távozik a lánnyal, távozóban csak azt látja, hogy Bacon begyógyítja magát, és szemében bosszú lángjával, tudja, fognak még találkozni.

Nagyjából így kezdődik el a játék, később persze a szereplők neve is kiderül. A lányt Alice-nak, a megmentőjét pedig Yurinak hívják. Yuri a főszereplő, félig japán félig orosz és ahogy arra utaltam nem ember, hanem harmonixer. Ennek a fajtának az a specialitása, hogy képes átváltozni démonokká és szörnyekké. Ez egy hasznos képesség, ahogy azt látni fogjuk, de most nem erről akartam szólni. Lényegében Alice védelmezése lesz a feladatunk a történetben, közben persze folyamatosan egyre több-bet fogunk megtudni a sztori hátteréről és az események mibenlétéről. Érdekes, hogy Yuri nem önként, hanem a fejében lévő Hangnak engedelmeskedik (amint az kiderül ezt Alice is hallja), ez a Hang adja parancsba, hogy mentse meg Alice-t. Hogy ez a Hang ki vagy mi szintén később derül ki. Fantasztikus, hogy lényegében három szálon fut a cselekmény. Az egyik ugye Yuri-Alice páros lesz. A második Bacon szál, melyet figyelemmel kísérhetünk a történetben. A harmadik fontos szál pedig a Japán Hadsereg lesz, akik szintén pályáznak valamiért a lányra. Lesznek még egyéb izgalmas szállak is, úgyhogy készüljetek egy összetett történetvezetésű, nagyszerűen felépített játékra! Később majd minden kiderül, de annyit elárulhatok, hogy semmi sem az, aminek elsőre látszik!

HARCOK ÉS ÁTVÁLTOZÁSOK

A harcok természetesen véletlenszerűen jönnek és körönként zajlanak. Fontos, hogy minden emberünk meghatározott mennyiségű SP ponttal rendelkezik. Minden kör után az SP folyamatosan csökkenni fog, és arra kell figyelni, nehogy elfogyjon. Ha ugyanis ez a sajnálatos és szomorú esemény bekövetkezik, emberünkre rátelepszik a Berserk, és amíg rajta van nem tudjuk irányítani és tapasztalati pontot sem kap az emberünk. Ezt SP töltőkkel lehet eltüntetni. Összesen három ember lehet a csapatunkban és természetesen mindenki eltérő képességekkel, varázslatokkal rendelkezik. A harci rendszer elég érdekesre sikerült. Ha kiadunk egy parancsot (mondjuk az Attack-ot), egy kör alakú tányéron (ez a Judgment Ring, továbbiakban JR) elkezd szaladni egy mutató. A JR-en láthatunk beszínezett régiókat. Az a feladat, hogy amikor a mutató a színes sávba ér, megnyomjuk az X-et. Ha esetleg olyan jól csináljuk, hogy a rendkívül vékony piros sávban tartózkodik a mutató mikor X-et nyomunk, akkor még nagyobb sebzést produkálhatunk. De nem csak a támadásnál, hanem varázslatoknál és tárgy használatnál is ezt a mutatós módszert kell alkalmazni. Például ha gyógyítunk és úgy nyomjuk meg az X-et, hogy a piros sávban van a mutatót, akkor több HP-t nyerhetünk vissza. Az a fontos, hogy nem szabad hibázni, mert akkor nem próbálkozhatunk újra csak a következő körben. Lehetőség lesz majd fejleszteni a JR-en, szélesíthetjük a színes sávokat, vagy keskenyíthetjük őket attól függően, hogy mit fejlesztünk. Ugyancsak változik a sávok mérete újabb fegyverek felszerelése után, de ez nem hiszem, hogy komolyabb magyarázatra szorul. Mint a bekezdés tetején említettem minden hozzánk csatlakozó szereplő eltérő varázslatokkal rendelkezik. Embereinknek, majd folyamatosan fejleszthetjük az új képességeket. Most azonban elemezgessük egy kicsit a legfontosabbat Yuri-t, mert ő nem egyszerű figura. A harmonixer mivoltához méltóan ugyanis a Fusion paranccsal – felvehetjük démonok és félelmetes szörnyetegek alakját. Kezdetben csak egy ilyen alakot birtokolunk, egészen addig, amíg össze nem futunk Fox Face-cel. Ő lényegében Yuri túlvilágról a való világba átszabadult apja. A Japán Hadsereg egyenruhája van rajta, és miután az első találkozás alakmával elbánik velünk, áttekerülünk egy túlvilági helyre (ez amolyan Rémálom Világ), ami tulajdonképpen a rémálmunk, a neve Graveyard. Itt lehet új Fusion szörnyeket szerezni. Miután megismertük a helyet, kapunk egy Malice nevű kincset és pár fejleszthető elementális követ. Ezeket harcok után fejlődni fognak, attól függően, hogy milyen elementális szörnyet öltünk meg.

Ahogy fejlődnek, úgy lehet a Graveyardon megszerezni új szörnyeket. Ha látjuk, hogy valamelyik sír elkezd világítani (ha megfelelő szintre ért bizonyos elementális kövek szintje), menjünk oda és vizsgáljuk meg. Ezután győzd le a szörnyet és tiéd az alakja. Érdekes még a Malice kő szerepe, a menüben a jobb alsó részben látható. Minden harc után a Malice el fog színeződni, először sárgába, aztán pirosba. Mikor vér piros színű, megtámad minket a szinte legyőzhetetlen és titokzatos Fox Face – mindig egyedül Yurival kell vele megküzdeni. Ha ezt el akarjátok kerülni, menjetek át a Graveyardra és adjátok le a követ az ajtónál álló szellemeknek. Ekkor meg kell küzdeni egy szörnnyel és ha ez sikerül a Malice újra zöld lesz! Viszont minél pirosabb a kő, annál nehezebb harcot kell megvívni a "visszazöldítéshez". Hogy mi történik, ha esetleg legyőzzük Fox Face-t? Ez nem valószínű, hogy egyhamar befog következni, de ha mégis sikerül a lehetetlen, akkor... tudjátok mit, majd meglátjátok, próbálkozzatok sokat! Na azért ne olyan sokat, mert tényleg nehézsúlyú ellenfél és ha piros a Malice, talán még nehezebb lesz újra zöldet csinálni belőle. A Graveyard-ra a mentőhelyeknél és a világtérképen lehet átmenni.











KRITIKA

Igaz, hogy a Shadow Hearts-ról eddig szinte kizárólag pozitív véleményt mondtam, nem rejtegethetem a negatív kritikát sem. Hogy mi ez? Egyszerű! A játék nem PS2 minőségű. Legalábbis a grafikája. Előre letárolt háttereken játszódik a történet és valljuk meg ez PS2-n már elavult grafikai megoldásnak számít. Voltaképpen ez egy PS1-es grafikájú játék, pixelek nélkül. Bár még PS1-es anyagnak is kicsit csúnyácska szegény, mert a Chrono Cross vagy a Parasite Eve 2 sokkal szebb ennél, pedig ezek csak 32 bites masinára készültek! Sokkal jobb lett volna, ha az egész anyagot 3D-ben alkotják meg. Még szerencse, hogy a grafika stílusa, színei és a képi világ kárpótol az elavult grafikus motor miatt. A harcok kinézette se sokkal jobb, ugyanolyan elavult, sőt kicsit torz is az egész, főleg, hogy a szereplőink animációja kissé darabos. Csak néhány kosmikusabb varázslatnál látható grafikai effekt emlékeztet arra, hogy 128 bites géppel játszunk. A filmek azok jók, de ez is csak a DVD-nek köszönhető. Viszont ha már 4.7 giga állt a programozók rendelkezésére, igazán leszinkronizálhatták volna a szereplőket és nemcsak a filmek, hanem a játék alatt is! Csak felirat van és ez kevés. Hangot akarok! Vegyék már észre az RPG fejlesztők, hogy ez nem PS1, ha DVD-n adnak ki egy játékot, akkor az a minimum, hogy minden főszereplőnek legyen hangja! Ezzel ellentétben viszont a zenék baromi jók! Hihetetlen, hogy a számok milyen jól fokozzák az amúgy is csúcs hangulatot. Folyamatos hangulatos zenék, a történet szerint bekövetkező szintetikus torzítások, fokozódó vagy éppen lelombozó számok szólnak. Kiváló! A kedvencem, amikor megszólal a Hang (a főszereplő fejében), nagyon-nagyon jól és hangulatosan szól. A hibák ugyan lehúzzák némileg a játékot, de nem változtatnak azon a tényen, hogy a sztori csúcs, a hangulat pedig fenomenális. E két összetevő miatt már érdemes megszerezni az SH-t. Főleg azok számára jó beruházás a program, akik szeretik az okkult, bizarr, horror játékokat és nem idegen nekik az RPG stílus. Örülök, hogy egy ilyen kicsit komolyabb alkotás jelent meg az RPG-k között, remélem ezután érkeznek majd hasonló stuffok!

(Folyt. köv. a mellékletben)

Veres Miki



SHADOW HEARTS

MIDWAY/SACNOTH

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (85KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIVÁLÓ SZTORI ÉS ZENE, FOKOZHATATLAN HANGULAT, HORROR ÉS BIZARR EGYSZERRE

× ELAVULT PS1-ES GRAFIKÁJA VAN, NINCS A JÁTÉK KÖZBEN SZINKRON

8.5 pont



Az élet csupa csalódás. Igen, megint finnyázok. Szerintem már mindenki elkönyvelte magában, hogy Dzson nem lenne Dzson finnyázás nélkül. Persze azért nem oly szörnyű a helyezet, csak én egy ilyen kis maximalista vagyok, vagy mi. Na, de kezdjük az elején. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Duhan nevű város. A várost kormányzó szépséges királyné azonban nem gondolta volna, hogy birodalmát mostanra már vastag hóréteg fogja betakarni. Egy hirtelen villanásban ugyanis elhamvadt a szegény nép. De most egy kalandor léptei tapodják a havat, és a város története lassan feltárul. Vagyis várjunk még azzal a feltárulással, mivel a kalandor egyelőre legenerálatlan állapotban leledzik. Szerencsére – mondhatnám, hiszen a karaktergenerálási procedúra végre valami komoly és mély játékot sejtet, legalábbis az előző számban taglalt BG2-höz képest. Mivel a mélyebb ismertetésre később lesz még egy vagy két melléklet oldal (attól függően, hogy haladok Zorro barátunk kalandjaival), így csupán egy gyors





VARÁZSPÁLCA NEM ÁRT, DE NEM IS KÖTELEZŐ...

átfutást tartok célszerűnek, hogy a hozzáértőbbek rögvest lássák, mire is számíthatnak. A név megadása egyértelmű, s jó dolog mikor a történetben a nevünkön szólítanak bennünket (Team leader Jozsi). A keresztelő után a faj definiálása következik, és sok játékos álma válik valóra talán, ha egy gnóm szerepében járja a dungeonokat. Én mindenesetre maradtam a materiális létben is jól bevált humannál, legalábbis az első tesztjáték erejéig, de ezeken kívül a hagyományos AD&D-s elf, dwarf és hobbit fajok elérhetőek még. Lassan realizálódó hősünknek most a szintén eme szabályrendszer szerint kijelölendő jellemvilágát kell megformálnunk, ami lehet jó, semleges és velejéig romlott (gonosz). Hogy ez miben számít? Na ezt kifejtem: a harcokban jelenlevő bajtársi támadás (biztosan van jobb fordítás rá) szempontjából lényeges, hogy ne veszítsük el társaink bizalmát. Vagyis, egy jó karakter nem biztos, hogy összeáll egy rosszal, ki barátságos monstereket gyilkol és fordítva. Ez az "Allied Actions" amúgy teljesen jó és hasznos dolog, csak éppen az első szint monsterei egyéni harcolgatással is laposra verhetőek. Ha ez is megvan, akkor már csak a karakter osztályának kiválasztása van hátra, ami kezdetben csupán három választható lehetőségben merül ki. De ne ijedjen meg senki, mert az osztály változtatható a játék folyamán, és ott jóval több lehetőség vár majd ránk.

És végre! Rohannék Duhanba, de erre megjelenik egy leromlott állapotú fehér hajú fickó, a kardját mankónak használva... Elmondása szerint a egy istennő suttogott hozzá az éjjel, miszerint eljő végre a megmentő eme elátkozott földre. Dzson erre büszkén feszít, mivel egyértelműen róla beszél a másik, de erre a fehér hajú folytatja: "Hehe, szóval te vagy az?" ... Hé, több tiszteletet, nyomoronc!" (– mondanám, de ez sajnos nem interaktív rész.) A figura tovább sérteget, többek között kifejti, hogy jobb lett volna az érkezésem előtt meghalnia. Az, pláne, hogy mindezt egy teljesen 2D-s, animálatlan, szánalmas mesekönyv illusztrációtól kell elviselnem! Ez most egy sajátos stílus, vagy ennyire nem volt idejük a designre a készítőknek? Minimum gesztikulálhatna vagy mittudomén, mert ez így eddig a silány kategória jeles képviselője grafikailag. Elhiszem, hogy Wizardry hagyomány meg minden, na de ennyire? Reménykedve indulok tovább, hátha a városba több energiát feccöltek a grafikusok. Hát, legalább ez már térbeli világ – gondoltam, és megnyugodva bementem a kocsmába. Na ne! Lapos és jellegtelen a "látványvilág", és ilyen minden épület belseje az emberekkel együtt, sehol semmi térbeliség vagy animáció! Talán mégsem annyira finom a Wizardry mint ahogy azt gondoltam, legalábbis a külseje ízetlen nagyon szegénynek. Ilyen karakterábrázolással hogy a fenébe éljem bele magam egy játékba? Szerencsére (?) a játékban már nem látjuk viszont a partyt, maximum, ha valakinek mondanivalója támad, akkor jelenik meg a képe csak. Duhanban (vagyis ami megmaradt belőle) a kocsmán kívül egyébiránt található még pár épület: A Guild-ban változtathatunk foglalkozást, tanulhatunk csoportos akciókat. A Salem templom funkciója egyértelműen a kórságok gyógyítása, valamint a kissé meghalt embereink felélesztése. A Lodgings-ban realizálható a szintlépés, de ezen kívül is bármikor betérhetünk egy kis pihenésre (50G/ fő, a nyerészkedők). Van még egy shop is, ahol a vásárolgatás mellett a varázslatokat is legyárthatjuk (az már más kérdés, hogy a karakter tudja-e használni is). A játék lényege természetesen a dungeonokban játszódik, végre valahára itt már nincsenek rajzolt alakok – van viszont helyette más fura dolog. Szóval, ugye eddig azt szoktuk meg, hogy ha jön valami akkor nyilvánvaló hogy mi az. Nos, itt nem így van. Mikor a déndzsönökbe belépve először láttam azokat a színes füst alakokat, logikus volt, hogy azok valamiféle monsterek. Aztán később kiderült, hogy azok csak jelzik a monstereket, mivel harc esetén egy különálló csata képernyőn zajlik az ütközet. Lehet, hogy ez már máshol is jól bevált, de kérem, hol marad akkor az eredetiség az ősi néven kívül? Ráadásul a battle screen is meglehetősen póriás, semmi extra vagy különlegesség, előttünk a monsterek és jönnek a körök. Nem hányingerkeltően rossz vagy borzalmas, nem ezt mondom, a Wizardry egy erős közepes játék (a grafikát leszámítva), mert a magja az megmaradt. De kérdés, ez elég-e valamiféle nagyobb sikerhez? Persze a külalakot elnézve nem is öltek túl sok energiát a projectbe, szóval aki ismerte és szerette a korábbi W.-kat, szerintem csak az lesz vele maradéktalanul boldog.

Dzson









WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND

ATLUS SOFTWARE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (385KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ WIZARDRY
× AZ EMBER MINDIG JOBBAT REMÉL

6.5 pont

Kérem szépen, én városi fiú vagyok és voltam is mindig, de most egy levél jött apától nagyapa farmjával kapcsolatban. Állítólag vidámparkot akarnak építeni arrafelé, és most rám hárult ennek megakadályozása, valamint a környék és nagypapi farmjának felvirágoztatása is. Mikor megérkeztem, a telek üres volt és elhagyatott. Se ló, se tehén az istállókban (ami jobb is, mert még nem láttam olyat és félek is tőlük), csirke sem kotkodácsolt az ólban (csirkét már láttam viszont fényképen), és a kis házikó is csendesen élte a maga kis életét. Viszont volt TV! Na, végre valami ismerős dolog... Fura zajra riadtam fel, de nem a mobilom volt az. A ház előtt három kis színes izé veszekedett lelkesen, de ők jobban megijedtek tőlem, mint én tőlük, és kiderült az is, hogy nem UFO-k. Ők az arató manók, kik az arató istennőt szolgálják, akit hamarosan én is megismerhettem személyesen. De előtte még elfogadtam a manócskák kérését, miszerint segítek nekik megvédeni ezt a helyet a gonosz vidámparkosoktól. Örvendezés következett, majd előtűnt a lila hajú kedves tünemény is. A nevem után érdeklődött, majd néhány tesztkérdés után (amiből kiderült, hogy mennyire jó ember vagyok, és én leszek a városka megmentője) a farmom neve következett. Az istennő biztosított róla, hogy ha bármi gondom van keressem fel őt a tavacskájánál, beszélgessek mindenkivel a városban, és magamra hagyott.

Ideáig nagyon aranyos a történet, azt hiszem nem bántam meg, hogy farmer lettem, különösen jó volt az intró alatt szóló keringő. De mi az, hogy vetemény? Ohh, hát ebbe úgy látszik bele kell tanulnom hamar. Segítségképpen a házban találtam szerencsére feljegyzéseket, és pár szerszámot paraszt karrierem elkezdéséhez. Nézzük csak, szóval a vekker funkcionál mint napló, vagyis itt menthetünk állást, vizsgálhatjuk meg tulajdonainkat (egyelőre nem sok), és mehetünk aludni. Sajnos a mezőgazdasági és állattenyésztési élet kemény világ, reggel hatkor kelni kell biza még hétvégén is. Na, menjünk egy kis felderítésre a városba, ismerkedjünk a népekkel. Hát tényleg nem egy túlzsúfolt hely ez, de megvan minden, ami szükséges. Miután a Selecttel elővarázsolt térképen eleget láttam, vidáman indultam el az úton.



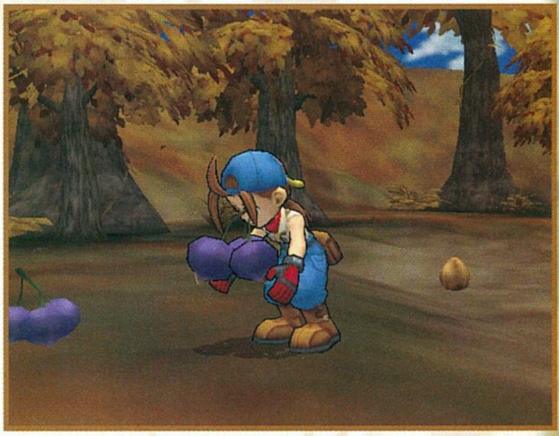


KI KÉNE MENNYI, A DISZNÓKNAK ENNYI ANNYI



Hohó, Ronald szupermarkete! Ide benézünk, úgyis akartam venni egy FFX-et... De itt nincs ilyen. Sebaj, ha lesz valami értékesíthető dolgom, ide is jöhetek eladni. Ez a kétirányú kereskedelem jellemző amúgy a többi helyre is, azt hiszem. Viszlát! További kutatásaim eredménye egy csirkeól volt, de a fehértollas haszonmadarak nem reagáltak az öntözésre, csak a kapával történő ütlegelésre. Hm, ez véletlen volt! Remélem nem néz valami animal szadistának az istennő. Kisvártatva a manókra találtam rá, majd bátran összegyűjtögettem néhány vadon termő növényt eladás szempontjából. Úgy látszik, itt is csak a pénz a lelke mindennek, mert egy nyamvadt kutyaól 5000 arany az ácsnál. Nem baj, még úgysincs Bokshe kutyám, meg amúgy is elég borúlátó ez az ember a város jövőjét illetően. Nos, hamar úgyis gazdag leszek, és majd csináltatok vele egy full extrás konyhát, ahol főzni is tudok jól, hogy ételkülönlegességeim eladásából is tőkét kovácsolhassak. Lívia virágboltjában végre olvashatok erről a vetemény dologról, meg a növénytermesztésről is. No de tovább, bár már erősen kezd sötétedni a táj. Bobnál végre láthattam igazi tehenet meg lovat! Hát, a tehén tényleg nem egy kerek sült hús két zsömle közé rakva, ki hitte volna? A ló is jó (jó nagy) fej állatnak tűnt, bár Bob lova nem volt nyitott arra, hogy a hátára ülve vágtassak a rónán át. Na majd a saját lovacskáimon megtehetem, ha sokat ápolgatom őket meg efféle állatokat illető dolgokban részesülnek. Hopp, hirtelen az ágyam előtt találom magam, vagyis reggel van és kezdődhet az új nap! Fogom hát a kapámat, és megyek ki a barna földhöz dolgozgatni, hogy elültessem azt a pár magot amim van. Hú hú, találtam aranyat, meg köveket, meg vakondot is a nagy áskálódás közben! A kövek szintén eladhatóak, már amennyiben nem dobom el azokat rögvest (X), hanem szépen zsebreteszem (R1). A nálam lévő holmik tanulmányozhatóak a Start képernyőn, és a Select egy kis információt is ad azokról. Az X jó még dolgokat felszedni, odaadni, belerakni (pl. qtya tányérjába a kaját), emberekkel beszélni, ilyesmi. Ha már van szelídített ebem, az L1-es fütty neki szól, míg az L2-es a lovacskámnak. Lovamat mint már mondtam ápolgatni fogom, kefélgetem a kefével (ha már nő nincs a farmon), és így felülhetek idővel a hátára. Beteg állatoknak majd adagolok orvosságot, és nem keltem fel jószágaimat ha alszanak. Kutyámat is hasonlóképpen szeretni fogom, beengedem ha kint esik, de ha süt a napocska akkor vétek lenne bezárva tartani őt. Tehénkéimet szintén kiengedem legelni jó időben, de ha bent vannak, mindig lesz előttük frissen kaszált fű! Na igen, az eső nem tesz jót nekik sem. Nem magamtól vagyok ám ilyen okos, a farmer shopban olvasgattam ezekről. Viszont itt máshogy mennek a dolgok egyes esetekben mint azt én sejtettem, mivel borjú születéséhez csodaitalt kell a tehénnek adagolni... A vemhes tehén viszont nem a tejet, meg a fiatal sem, eh kezd a dolog bonyolódni. A saját egészségem is fontos, ne maradjak fenn éjjel sokáig (itt amúgy sem érdekes a TV három csatornája), és ne dolgozzak esőben. Eh, mennyi infó! Mintha valami paraszt szimulátorral játszanék, komolyan mondom. Oké, míg az elültetett mag eléri a csíra állapotot, veszek egy csirkét! Még sosem volt csirkém, úgy izgulok. Hm, 500 arany. Akkor hát vissza gazdálkodni, vetni, betakarítani, eladni, egyszóval mindent, ami szükséges ebben az igen kedves környezetben. Aranyos állatkák, nagy szemű japános emberkék, szép színes környezet, és végre nem valaki / valami megölése, megsemmisítése, felrobbantása vagy megalázása a cél. Ha ti inkább mégis GTA3-maztok, legalább a barátnőtöknek szerezzétek be ezt, hálás lesz érte!

Dzson from Mutscha farm







HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND

NATSUME

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (239KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYSZERŰ ÖTLET, KEDVES JÁTÉK
× PICIT EGYSZERŰ

8.5 pont

ZORRO: A MÁSODIK MEXIKÓI NEMZETI ÖRÖKSÉG A TEQUILA UTÁN

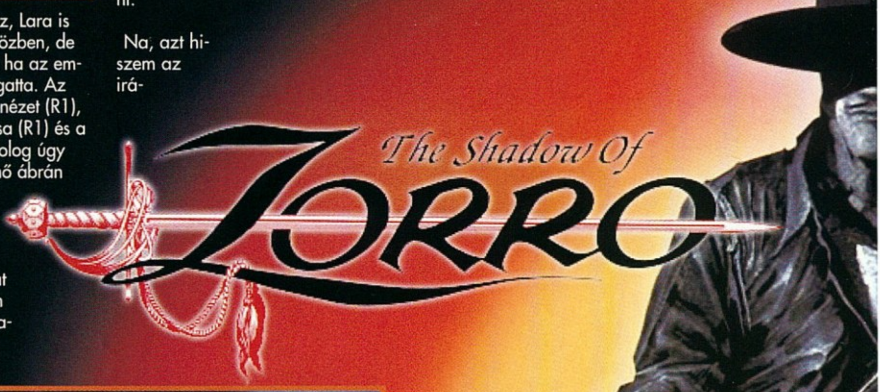
"Megint felriadtam... Ez azt jelentette, hogy valamikor el is kellett aludnom, ugye. De mikor vajon? Talán aközben, hogy a képernyőn a főhős eltűnt a sok árnyék közt, valamelyik takarásában? Vagy amikor az állandó csend kezdett túl sok lenni? Eh, mindegy végülis. Nagyot ásítottam, s megpróbáltam valami motivációt keresni, ami segít hogy megalább ezen a pályarészen jussak túl, de nem sikerült. Így hát lomhán feltápászkodva kiszedtem a korongot a gépből, elintéztem az elintéznivalót, és nyugovóra tértem. Ez eddig nem baj, de mikor ez a harmadik este, amikor az álarcos szívtipró kalandjai alulmotiváltságba és inaktivitásba taszítanak... Gondolom mindenki rájött, hogy megint lehúzni készülök valamit. Na de inkább elmondom előbb, miről is van szó."



1822-ben járunk. A hosszúnevű Don Diego De La Vega és apja, Don Alejandro éppen fogadják az új rendőrfőnököt, ki Fuertes néven mutatkozik be nekik. Az öreg Don azonban felismeri benne a háborús bűnöst, kit csak, mint Zaragoza henteseként becéztek annak idején. Mivel úgy tudta meghalt, most kissé csodálkozik az atya. Hogyhogy életben maradt? Mit csinál Kaliforniában? Ki az a gyönyörű leány, ki szemei pillantásával megbabonázta Don Diegot (ez már tiszta szappanopera)? Micsoda talányok, nem? Én például egész életemben arra vágytam, hogy megszemélyesíthessem a nagy Zorrot, és ilyen furmányos kalandokban bizonyíthassam, méltó lennék én is a híres álarcra. Persze abban a korban viselve, amikor nem tűnne fel senkinek, hogy a hangom és az arcom 70%-a (amit nem takar a kendő) teljesen megegyezik egy elég ismert személlyel, a testalkatommal együtt. Igaz, ehhez nem Magyarországon kellene élnem, mert itt maximum a "Shadow of the Tenkes Kapitánya" jöhetne szóba, mint helyi kultikus hősre alapozott játék, és jönne benne a Buga Jakab, mint a néma szolga.

Most ugye megint úgy tűnik, hogy gúnyolódok, pedig nem is. A Shadow of the Zorro-val az az egyetlen nagyobb bajom, hogy iszonyúúúan úúúúnalmas! Pedig nem gondoltam volna róla ezt, mert először valami újabb Tomb Raider utánérzésnek látszott a stuff. Vagyis az is, csak gondolom kínjukban már nem tudták, hogy hogyan gyurmázzák át eladhatóan az alapötletet, s így lett belőle egy kalapos ember, ki csak éjjel mehet ki az utcára hőstetteket véghezvinni, mint valami perverz szatír. Persze tény, hogy vannak nappali jelenetek is a kalandok folyamán, csakhogy a négy nap alatt képtelen voltam eljutni ilyenig, a fent említett okok miatt. Szóval, Lara Croft túlemancipálta magát és férfi lett belőle. Ő nem, nem utálom őt, csak ez jutott hirtelen az eszembe. Végül is ez a third person vagy hogy is hívják dolog elég kellemes játékélményeknek adhat öntőformát, és van, amit csak így lehet megvalósítani. Na meg tájékozódás és látvány szempontjából is kellemesebb, ha látjuk a főhőst és mozdulatait.

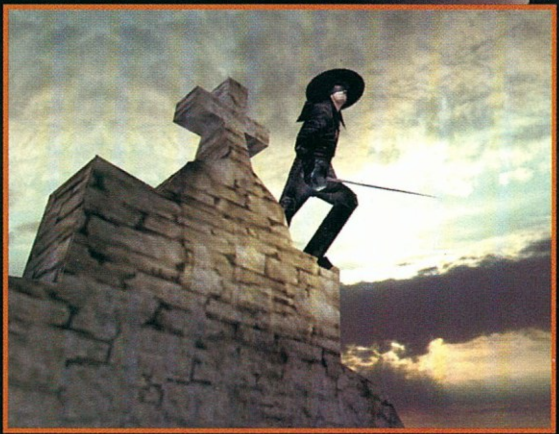
Visszakanyarodva ehhez a korai Jedi lovaghoz, például a főmenü egész jó a képregény újságokkal és a halk latin gitár zenével, nem? Nocsak, nincs easy nehézségi szint, csak normal és hard, de ez az egyetlen szokatlan, amit itt találtam. Mivel valószínűleg még kezdő Zorro a játékos, így ajánlom a gyakorló pályát, hogy még zorróbb legyen mire élesben jönnének a kalandok. Ez egy teljesen szokványos Zorro gyakorlópálya V1.0. Lehet ajtókat nyitni (X), felmászni, felugrálni, felhúzódzkodni dolgokra (Négyzet), guggolva osonni és falhoz lapulni (Háromszög), lapulás közben sarok mögül kilesni (R1) és füttyenteni is, ha fel kívánjuk hívni magunkra a figyelmet (Kör). A felmászással kapcsolatban csak annyi az észrevételem, hogy Zorrónak valószínűleg köszvénye lehet, olyan hangosan nyögdécsel a művelet közben. Ez neki lopakodás? Igaz, Lara is nyögdécselt mászás meg ugrálás közben, de az teljesen más élményt közvetített, ha az ember becsukta a szemeit és úgy hallgatta. Az irányításból hátravan még a belső nézet (R1), futás (L2 + irány), fegyver előkapása (R1) és a célzás rásegítés (L1). Ez a célzás dolog úgy működik, hogy ha az alul megjelenő ábrán a vonal a zöld csík közepén van, akkor a legpontosabb a lövés, szóval ez amolyan reflexjáték. Természetesen a kor technikai színvonalának megfelelően iszonyat hangos és füstös a pisztoly, de nem baj, mert úgyis korlátozott lőszert találhatunk hozzá. Van még bomba is, meg valami növény, de ezeket





nem igazán használtam (a pisztolyt sem). A tesztpálya nem túl bonyolult, és mindjárt lehet érzékelni, hogy Zorro is unja magát – ugyanis mintha kissé lomhán reagálna az irányítóra. Egyébként, ha veszélyben vagyunk vagy ilyesmi, akkor érezni is hősünk szívdobogását ezen keresztül. Hm, ennyit az irányításról, ami maga talán nem is lenne rossz, ha a kamera képes volna hosszabb ideig is egy helyben maradni. De nem tud, mert a zsúfolt helyszíneken nem mindig akar a karakter mögött maradni, ami meglehetősen kaotikus tud lenni szükséghelyzetekben. Ugyanis kerülgeti a tereptárgyakat szegény, de a nagy kerülgetés közben a koderek megfeledkeztek kissé a használhatóságról. Ez van akkor is, ha körül szeretnénk nézni, de a kamerának útban van valami s vagy nem fordul, vagy pedig ugrik hirtelen egy nagyot. Blehh. Ez sajnos az ilyen játékok egyik kényes pontja. Mert egy FPS gaméban nem kell külön törődni a kamerával, hisz maga a főhős az, de külső nézetben szinte egy önálló személy, amit eddig kevés játékban tudtak maradéktalanul lekezelni.

Na, azt hiszem az irányításról tényleg eleget írtam, áttérhetünk a grafikára. Mivel Zorro amolyan sötétben bujkáló ellenforradalmár, így a kezdeti szinteken (ahol én jártam) a dinamikus fények és árnyékok dominálnak. (A sötétség a legjobb barátom! – ismételte Vuk csillogó szemmel Karak után.) Sajnos az árnyék annyira dinamikus, hogy gyakran teljesen önálló életet



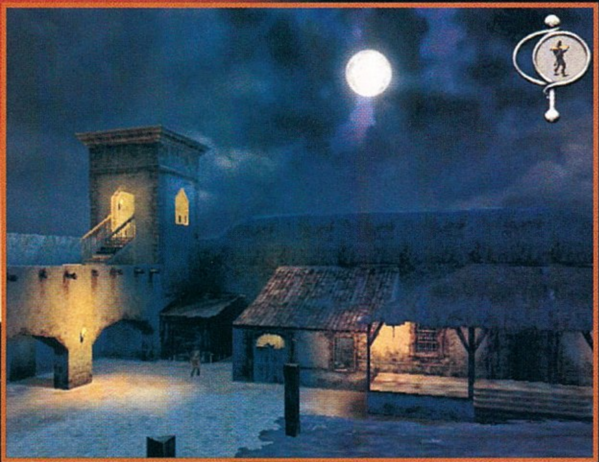


él, és olyan, mintha Zorro a falon menne vízszintesen vagy ilyesmi. Egyszer meg a plafonon jelent meg meglepő módon, pedig a fényforrás teljesen máshol volt. Na mindegy, a köpeny viszont nagyon jól libeg utánunk, mint egyetlen pozitívum, amit negyed órán belül leírtam. Mert mit is mondhatnék? Az esti helyszínek eleve fakó palettából választódnak, szerintem másnak is álmosító lesz, nem csak nekem. Azért ne keseredjen el senki, a játék tartogat szép helyszíneket is! Holdfény, a fák lassan hajladozó lombjai, és a felvert madarak néha felrázzák a petyhüdt és aludni készülő játékost.

A grafikai motor sajnos hajlamos berángatni, annak ellenére, hogy alig van valami a képernyőn. Talán ez is az átiratok betegsége lenne? Hisz PC-n ha jól tudom, már karácsony körül hozzáférhető Don Diego De La Vega picit egyhangú története.

A történet, amiben csendben osonva kell kerülgetni az őröket, és ha lehet nem harcolgatni velük. Ugyanis elvileg a hős nem egy vérengző vadállat, hanem az igazság bajnoka.





Sajnos ez a bujkálás dolog ritkán jött be nekem, pedig vannak különösen sötét helyek is, ahol még egy zorro ikon is jelzi a biztonságot. Ennek ellenére az őr jön (amit jelez a közeledésjelző vacak is balra fent), és meglát valahogy. A hangok is sokat számítanak, ne zajongjunk feleslegesen, és ne járjunk az őrök közelében kövön vagy más kopogós talajon (bár nem tudom, ez számít-e valamit). Figyeljük azokat a dolgokat, amik átlátszóvá válnak közeledtünkre (oszlop, falrész), mert ezek is jók búvóhelynek! (Érdekes, hogy honnan szedték az őrök hangját a hangfelelősök, mert nekem erről a roswelli UFO katasztrófa jutott az eszembe leginkább. Az ottani farmer elmondása szerint a lények valami nem emberi ordítást csaptak, mikor lezuhantak a gépükkel.) Szóval inkább ne engedjük, hogy egy őr közeledése a jelző átcsapjon a sárga sáv tetején, ha piros van, akkor pedig jobb futni. Én nem nagyon törődtem ezekkel, mert a harc csupán abból áll, hogy megfelelő sorrendben kel lenyomni egy általában négy gombos kombót a joypadon, csak lehetőleg lepjük meg az őrt, mielőtt kiabál a társainak is. Egy őr kb. két nyert kombináció, de volt, aki egyre is elfeküdt a földön miután egy Z betű vágódott a ruhájába. Ilyenkor jönne jól egy kibelezés vagy ilyesmi, de nem, ez tényleg egy békés szabadságharcos. Az őrök fel is kelnek adott idő múlva, tehát semmi komolyabb bajuk nem esett. Az viszont meglepő és mulatságos, hogy egy őr akkor is bambán alszik, ha éppen hangos kardpárbaj dúl a háta mögött. Erről a Top Secret egyik jelenete jelent meg előttem, de próbálok a játéknál maradni és nem ecsetelem most ezt nektek inkább. A kardozási rész maga amúgy teljesen jó lett! A mozgás emberi, a fegyverek gyors pengéit is lelkiismeretesen lemodellezték (hivatalosan motion blur lenne), és mindezt meg is tudjuk figyelni, mivel a gombkombináció beütése után nincs más dolgunk, mint nézni a harcot. Sajnos az őröknek is van ám lőfegyverük, és ezzel nem átallnak korai batmanunkre lövöldözni! Ha ilyen puskás figura vett minket észre (fent az ikonon látjuk, hogy tölt és céloz), akkor lehetőleg ne maradjunk egy helyben, hanem fussunk, hogy kikerüljünk a látótávolságából, vagy bújjunk el. Érdekes módon ez nem mindig használ, mert egyszer egy toronyból kezdett el lövöldözni engem egy ilyen



orvlövész, mire gondoltam elbújok a torony alatti szobácskában. A fickó azonban valami cselt alkalmazva egyszerűen átlőtt a padlón! Ez igen. Nekem is jól jönne egy ilyen szubatomi lövedék.

A feladatok nem túlságosan bonyolultak, az első pályán például egy asszony kér segítséget tőlünk, miszerint férjét pénzlopással gyanúsítják, de ő tudja, hogy ártatlan (persze mama, persze). Apánk elmegy másfele, így az ügy felderítése ránk marad. A pénzt meg is leltem egy templomban az oltáron, majd onnan egy fontos beszélgetés kihallgatására indultam azonmód. Most így visszagondolva azért akad némi hangulata a lopakodásnak. Figyelni az őröket, megvárni, míg másfele fordulnak és gyorsan elmenni a hátuk mögött, vagy éppen egy alvó katonától egy méterre felvenni valamit (pl. a megtalált pénzt). Tiszta MGS, nem? Zorro Snake from L.A. Barátunkat persze nem ölik meg, ez egy teljesen erőszakmentes játék, úgy néz ki. Ha veszít egy párbajban vagy körülveszi a túlerő, egyszerűen megy a börtönbe – és persze game over. A játékban feltűnnek a hagyományos Zorro filmek szereplői közül is, pl. Garcia vagy Bernardo, de a teljesen újnak közé számít Fuertes (az új kapitány), Orneillo (a híres egyetemi professzor), Carlota (Orneillo leánya) és Agata (Fuertes jobb keze) többek között. Hogy a hőst most is Antonio Banderas játssza-e, mint a filmben, azt viszont nem tudom. Hehe. Azért én azt tanácsolom, legalább nézzétek meg a játékot, pl. havernál mielőtt megvesztek, mert sosem árt az óvatosság. És amiért nekem nem annyira jött be a latin zenével tarkított lopakodás, az nem jelenti azt, hogy a játék a rossz. Tényleg vannak benne hangulatos és egyedi elemek, szemnek kellemes grafikai megvalósítások, valamint végül is láttam már sokkal rosszabb dolgokat is a PS2 égisze alatt. Elvégre Zorro egy valóban kultikus hős, bátor, cseles és védelmezi a szegényeket. Nem gyilkol feleslegesen, küzd a gonosz ellen, becsületes, elég sok poligonból áll és emberszerűen mozog. Csak ne este kezdjen el vele játszani az ember…

Dzson

THE SHADOW OF ZORRO

CRYO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (119KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÚJABB ISMERT HŐS A KÉPERNYŐN
× EGY ÚJABB ÁTLAGOS JÁTÉKBAN

6.5 pont





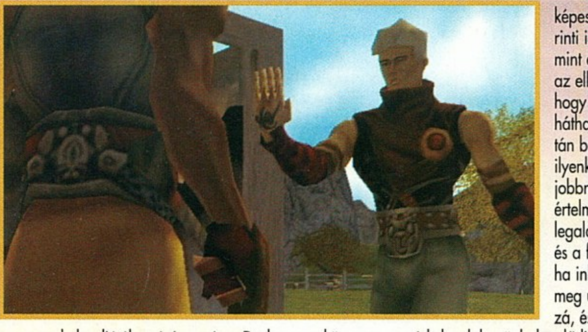
The Legend of Alon D'ar



Ebben a hónapban két hasonló stílusú anyagot volt szerencsém tesztelni, a Drakan-t és a Legend of Alon Dar-t. Mindkettő egy elképzelt fantasy világban játszódik, és mindkettőben nekünk kell felvennünk a harcot a világunkat elpusztító gonosz ellen, némi karakterfejlődési és szerepjáték beütéssel, mégis kiderült, hogy mennyire eltérően is lehet kivitelezni a készítők elképzeléseit. Egyik játék sem kifejezetten RPG vagy kalandjáték, mégis, amíg a Drakan egy könnyen emészthető, jól játszható, hangulatos darab, addig a LOAD egy jóval vontatottabb, unalmasabb stuff. Elsőre sikerült lemaradnom az bevezetőről, mert épphogy csak elkezdtem nézni, amikor csöngettek, és ki kellet mennem. Annyit láttam mindössze, hogy valami elmebajos megint életre kelti a gonoszt, mire visszaértem meg már romokban hevert a szülőfalum. Ügyhogy kénytelen voltam újra indítania a játékot, és végignézi megint a retkesül hosszú bevezetőt. Nézzétek végig ti is (úgysem lehet elnyomni), és művelődjetek. Szóval mi ezt a Jarik nevű szőke sziklát fogjuk irányítani a játék alatt (legalábbis ameddig elvittem vele kellett kolbászolni). A játék legnagyobb részét az előbb említett mászkálás, tárgy-gyűjtögetés teszi ki, a fennmaradó időben pedig harcolni fogunk. A szörnyeket egyébként már messziről ki lehet szúrni a nagy nyílt 3D-s terepen (kivéve, ha mondjuk, egy élőhalottról van szó, aki galád módon a földből kel ki, mert akkor kénytelenek vagyunk harcolni vele), ezért nagy részük némi szerencsével elkerülhető, ahol erre a terep adta lehetőség van. Egyébként, ha a szereplők ábrázatát nem vesszük ide, akkor szerintem a harcok lettek a legjobban elszúrva. Igazán ezen nincs mit magyarázni, egyszerűen bénák. Ha már csináltak egy mászkálós anyagot, akkor elvileg elvárnám, hogy a harcok is valós időben teljesen 3D-ben menjenek. Ehelyett a figuránk leragad egy helyben, és csak akkor képes bármire, ha az ATB szerinti ideje betelt. Addig ott áll, mint egy fa..., és hagyja, hogy az ellenfél ütlegelje, és hagyja, hogy az épp felszerelt cucca hátha kivédi a támadásait. Miután betelt az ATB, jövünk mi, ilyenkor már lehet szaladgálni, jobbra-balra, csak nincs semmi értelme, mert ilyenkorra már legalább kétszer megsebeztek, és a futkározás helyett jó lenne, ha inkább támadnák, ehhez meg ugye közel kell menni hozzá, és ütés után megint teljesen védtelenek leszünk, kezdődik tehát minden elölről. Ez hatványozottan igaz, ha mondjuk, egyszerre két szörny támad ránk. Ráadásul a különféle lények ellen nem mindegyik fegyver vagy varázslat jó, ezt mind ki kell tapasztalni, ami újabb görcsöléshez vezet. Fegyvert válthatunk harc közben is, bármikor mikor mi következünk. De ezt megtehetjük még a harc előtt is az invertory-ból, ahová a Négyzettel tudunk belépni. Itt először is megtekinthetjük a karakterünk tulajdonságait (életerő, varázserő, és a különböző tulajdonságaink úgy, mint erő és a többi), meg az aranytartalékainkat is. A játékban a csaták után szintén EXP-ét kapunk, csak itt PP-nek hívják, amiket a különböző fegyverek és varázslatok tulajdonságainak fejlesztésére használhatunk fel (van egyébként normál karakterfejlődés is). Általában persze ez évekbe telik, mert mondjuk kapunk egy PP-t a harc után, a legtöbb tulajdonsághoz meg kb. száz kellene, ezt most mindenre kivetítve elég hosszú kis fejlesztgetésnek nézünk elébe. Ezért nem célszerű elkerülni a harcokat. Ha itt nyomsz egy R1-et, a valódi Invertory-ba kerülsz, ahol a nálad lévő tárgyakat és fegyvereket láthatod, és meg is vizsgálhatod őket a Körrel. A Quest Item-ek a történet szempontjából mindenképp szükséges cuccok listája, ezeket csak bizonyos helyeken tudod majd használni, a Collectibles a gyűjtögetni való tárgyakat jelöli. Ezeket általában a helyszíneken elszórva találod, és valamelyik barátságos szereplő kér meg rá, hogy szedd össze neki, persze némi ellenszolgáltatás fejében. Hogy mennyire van szüksége az adott dologból, azt is ő határozza meg, ez lehet három vagy akár harminc darab is. Van itt még egy fontos oldal a Quest Log. Itt van feljegyezve a befejezett, megkezdett, vagy az épp játszott küldetések lényege. Ez mondjuk elég fontos, mert, igen könnyű elfelejteni, a sok idegen és értelmetlen név között, hogy kinek mit is ígértünk. Amelyik feladat épp teljesítés alatt áll, egy csillag jelöli, X-et nyomva rajta, bővebb információhoz is juthatunk róla. Fegyvereket, cuccokat egyébként mindig lehet vásárolni az erre hivatott embereknél, de ugyanígy van, akitől varázslatokat tanulhatunk és így tovább, csak bírjuk anyagilag a megterhelést. Elszórva ládákat is találni fogunk, ha valamelyik épp nincs nyitva, akkor próbáljuk meg szétverni.









ÉRTÉKELÉS

Grafikailag a látvány egyáltalán nem teljesít magas szinten, nekem például egyáltalán nem tetszett a karakterek kidolgozottsága (főleg a fejük sikerült nagyon bénára), túlságosan szögletesek, nincsenek rendesen legömbölyítve az élek. Ez igaz a terepre és a tereptárgyakra, a legtöbb objektum túl szögletes, pont, mint mondjuk a DC-s Omikron-ban, de azt mondjuk PC-ről hozták át konzolra, azt meg nem tudom, hogy LoAD-nak van-e számítógépes múltja. Az irányítás baromi egyszerű, elakadni meg nem nagyon lehet, mert ha valahol valamit csinálni kell, erre az emberünk is figyelmeztet, vagy épp nem hagyja el a helyszínt. Ha mégis elakadnánk, erre való a Quest Log. A tesztelt verzióban az elején még dumáltak a karakterek, később viszont csak feliratozás volt, de legalább a zenék kellemesre sikerültek. Engem mondjuk a grafikai hiányosságok mellett, csak a rettenetes elcseszett harcrendszer monotonitása, és a sok egyhangú mászkálás embertől emberig, majd beszélgetés és megint mászkálás embertől emberig zavart, mert a bejárható terület nagyon nagy, és elég nehéz megjegyezni, hogy ki hol van. Ha már választani lehet, a két játék közül én mindenképp a Drakan mellett tenném le a voksomat.

CSIPI M LEE



THE LEGEND ALON DAR

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

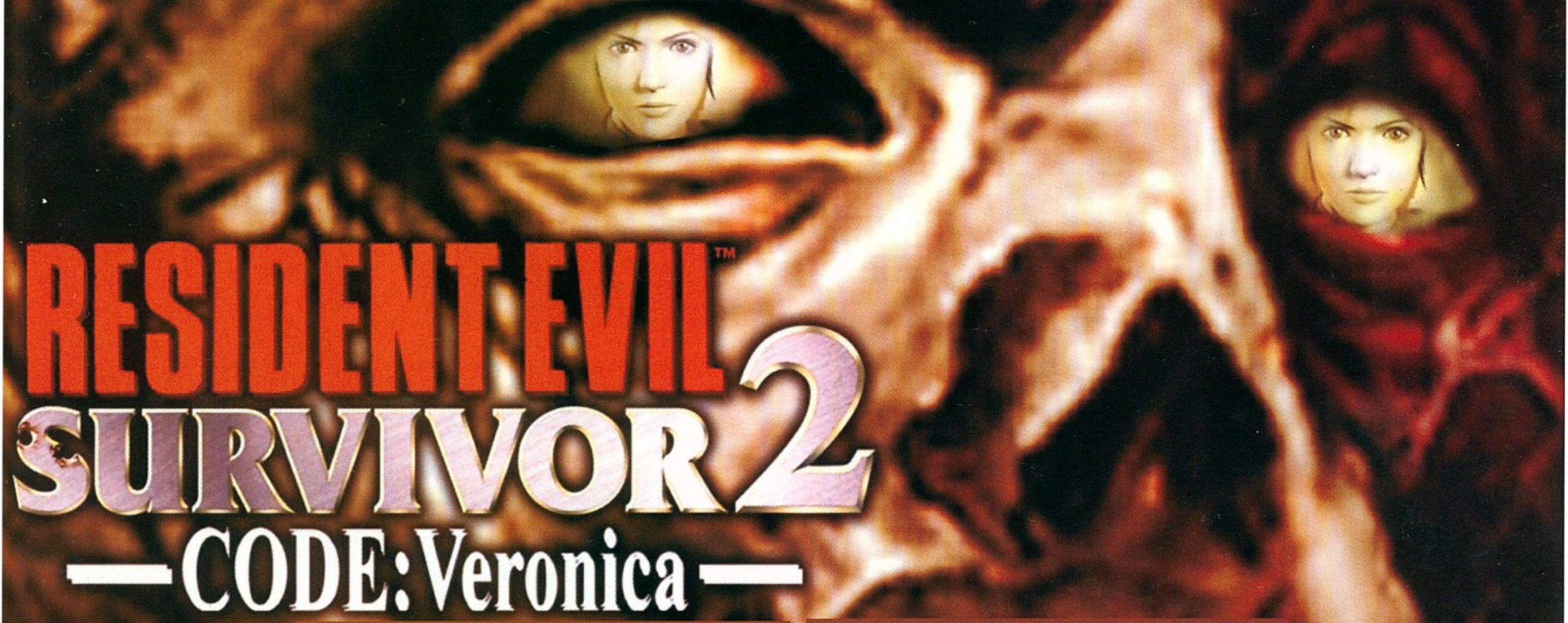
1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ NAGY KITERJEDÉSŰ HELYSZÍNEK, KOMPLEX JÁTÉKMENET
× KÖZEPES GRAFIKA, BÉNA HARCOK

6 pont

Mondhat és írhat bárki bármit, számomra a túlélő horror műfaj a Resident Evil 1-gyel születet meg, nem holmi gyökér grafikájú Alone in the Dark sorozattal, aminek a nagy visszatérése is csúfos kudarcba fulladt. Bár Playstation-ön az utolsó két Resident (a 3. és a Gun Survivor) szintén csak az erős középmezőnybe fértek el (ez meg mondjuk ízlések és pofonok dolga, mert a 3-at például nagyon sokan szeretik, annak ellenére, hogy az első kettő közelébe sem ért szerintem és még sokak szerint is), azért Dreamcast-en Code: Veronicával megmutatta, hogy még mindig ő a király, a horror kategóriában. Azóta azonban voltaképpen síri (hogy a témánál maradjunk) csend honol a Capcom kovácsműhelyében. Volt ugye egy minimálisan feljavított Code Veronica X a Sony kettes gépére, de a valódi 4. rész és a 0. is GameCube-ra jön először, az összes többi felturbózott változatával egyetemben. A Resident fanok tehát még jó darabig játék nélkül maradnak, hacsak nem szerzik be a Resident Evil: Survivor 2: Code Veronicá-t, és egy Playstation 2-őt.

VERONIKA MEGINT A ZAVAROSBAN HALÁSZIK!



RESIDENT EVIL™ SURVIVOR 2 —CODE: Veronica—

MÉG EGY BŐR

Ugye a Survivor 2-nek volt már egy első része (különben, hogy is lehetne ez a második?), még Playstationön, ami szintén belső nézetből játszódott és szintén használta a fénypisztolyunkat. De könyörgöm, ott legalább volt egy alaptörténete a játéknak, még ha nem is valami agymozgató, és a játékmenet is hasonlított valamelyest a sorozattól már megszokotthoz, nem pedig mondjuk, az Resident 1-et dolgozta fel belső nézetből. Mert a Survivor 2-nél pont erről van szó! A Code Veronica színhelyeit járhatjuk be, nagyvonalakban és igencsak leegyszerűsítve, belső nézetből. Ha ez nem még egy bőr lehúzása a témáról, akkor elmegyek kukutyinba zabot hegyezni. Persze lehetőség van a megvételére és a boltok polcain hagyására is, és én mindenképp a második lehetőséget választanám, ha már döntenem kellene, mert szerintem ez a játék, nem éri meg azt a pénzt, amit elkérnek érte. Ettől függetlenül gondolom, rengetegen közületek megveszik majd, úgyhogy nézzük, mit is tartalmaz a DVD.

DOOM-ZUNK

A Resident játékoktól megszokott/elvárt bevezető videó az valahogy lemaradt a több gigányi adatot tartalmazó DVD-ről, helyette van viszont néhány pár másodperces jelenet a játékgrafikájával. Ez is valami. A szememet meg majd kiszúrom magamnak. Az Arcade a fent említett játékmódot takarja, azaz azt, amikor újra bejárhatjuk a Code. Veronica helyszíneit. Kezdéskor választhatunk szereplőt is Claire és Steve közül (míg egyikük két játékban is főszereplő volt, másikuk csak, mint egy mellékszereplő volt játszható a Code-ban), és enyhe csodálkozással vettem tudomásul, hogy a személyi kártyájuk szerint Steve mindössze 17 éves, és a csajszi is mindössze két évvel idősebb társánál. Nem szeretem az ilyen japán falsságokat, nem értem miért kell az egyiküknek 0-s, a másikuknak meg AB vércsoportot adni, miért nem lehet valamelyikük egy mezei RH+? Na jó, annyira persze ez sem érdekel, csak úgy megjegyeztem. A játék menete egyébként nagyban befolyásolható a beállításoknál. A stuff használja a G-Con 2-es fegyvert, lehetőségünk van be is kalibrálni (Target Adjustment), ha esetleg félrevinne a pisztoly. Lehet sima joy-jal is játszani (vergődni), viszont jól gondoljuk meg, hogy melyik gombkiosztást választjuk ki, mert mindegyik elég gázos. Én például nem találtam olyat, ahol egyszerre lett volna az egyik analóg karon az Előre, Hátra, Jobbra, Balra funkció. Ez mondjuk, nem tudom, megint kinek a fejéből pattant ki de baromi idegesítő. Arról van ugyanis szó, hogy a Bal, Jobb irányok helyett az emberünk elkezd oldalazni a kar elmozdítása esetén, és nekünk vagy a másik karral vagy a blokkokkal van csak lehetőségünk fordulni. Ebből ugye a blokkok alapból kiesnek, mert az egy nagyon lassú megoldás, marad tehát a másik stick. Elmés. Egyébként az irányítás igen puritán. A Négyzettel (vagy a blokkokkal – a beállítástól függően) lövünk (az ajtóra is rá kell lőni, ha pisztollyal játszunk, és ki akarunk menni). A Körrel szedhetjük fel az elszórt fegyvereket, a gyógyító cuccokat, és a pénzérméket. A fennmaradó blokkok a fegyverváltás funkcióját töltik be. No, de nézzük a beállításokat. Van ugye a nehézségi fokozat, hard alatt senki ne várjon A vagy S rangot a játék végén. A rendelkezésünkre álló időt is szabályozhatjuk, és bekapcsolhatjuk a gépi segítséget (partner), ebben az esetben a másik szereplő velünk együtt jön a pályákon és velünk vállvetve gyilkolászik. Amúgy ő is meg tud halni. Az utolsó az Enemy Indicator, ha ez be van kapcsolva, kis feliratok fogják jelezni, hogy merre vannak tőlünk a nem látható ellenfelek (L-bal, R- Jobb, Behind-mögöttünk). Visszakanyarodva a játékhoz, a nehézségi szinttől függően minden pálya előtt egy térképen nézhetjük meg, hogy melyik szobában van a kijáratot nyitó kulcs, és hogy hol a pálya kijárata, ha könnyű fokozaton játszunk, még a padlóra is nyilak lesznek felfestve, hogy merre kell mennünk. A szintek keményen időre mennek, ez lejártakor utánunk ered a 3-ból a Nemesis. Minden pálya végén egy-egy főellenség is vár a kulcsos szobákban, ezek már mind ismerősek lesznek az előző részekből. A helyszínek hozzávetőlegesen úgy néznek ki, mint a Code: Veronicában, és egy-két kivétellel úgy is követik egymást. Az ellenfeleink mind a négy részből átkerültek ide is, a mezei denevéreken, kutyákon, zombikon kívül lesznek Hunterek, a félkarú, a nyálcsorgatós és a többiek. Ezek kivitelezése mondjuk nem mindig a legjobb, ezt PS2-őn sokkal jobban is megcsinálhatták volna. A grafika sem egy nagy szám, szerintem rosszabb, mint a CODE végén a behozható belső nézetes játék grafikája. A lassú megfordulás miatt pedig gyakran fog egy-egy ajtó, vagy doboz elsiklani a tekintetünk mellett, tehát túlnyomó részt rá vagyunk kényszerítve a teljes 360 fokos körbenézelődésre. Szerencsére a fegyvereink (vannak szép számmal, és ha már megvan a hátizsákunk, szinte minden lehet nálunk) automatán ráállnak a célra. A hangok és a zenék a szokásos, kivéve, hogy nincs a játék közbeni átvezető képsorok alatt duma, pedig a szereplők szája mozog. Egyébként az Arcade mód pár pályáját könnyebb megunni (lévén, hogy egyik sem több 6-7 percnél), mint a Dungeon mód küldetéseit. Itt is időre megy a játék, de legalább az elfogadható kb. 30 perces időhatár környékén. Általában csak le kell jutni a főellenségekhez, és likvidálni azokat. Sok helyszín itt is ismerős lesz már a korábbi Resident-ekből. Én azt hiszem mindent leírtam a játékról, amit érdemes tudni, hogy beszerzed-e az már rajtad áll.

CSIPI M LEE









RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA

CAPCOM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (89KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)
G-CON2

✓ ÚBETÖLTI A RESIDENT EVIL HIÁNYA OKOZTA ŰRT
× ÖSSZECSAPOTT

6 pont



PLAYSTATION 2 LELTÁR

DARK SUMMIT

Úgy látom, hogy a mostani hónap az extrém sportok hónapja. Idáig még soha nem látott számban sorakoznak fel a stílus képviselői a Konzol oldalain. Leginkább a Leltárok vannak tele velük. Ez még nem is lenne baj, ha minőségiek lennének, de többségükben sajnos nem azok. Itt van például a THQ gondozásában megjelent DS, ami bár nem a hónap bukása, azért nem egy nagy szám. Azt már a kezdő képsorokon is láthatjuk, hogy a játéknak nincs túl sok köze a valósághoz, de ez nem is lenne mondjuk akkora tragédia, ha jól lenne megcsinálva. Azonban nincsen. Mindenféle őrültséget kell végrehajtanunk, de olyan intenzitással, hogy az ember már az első negyedóra után belefárad, és elmegy a kedve mindentől. Ennyire azért nem kéne akció dúsnak lennie egy programnak. Az Arctic Thundernek is ez volt a legnagyobb hibája. A grafika tűrhető, de nem nagy szám, az irányítás is hasonló, a zenék viszont egyszerűen pocsékok. Van pár játékmód is, amikben különböző feladatokat hajthatunk végre, valamint ket-



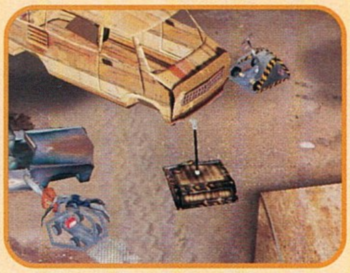
ten is szórakozhatunk egymás ellen, de a szavatosság így is nulla. Annyira próbálnak lecsapni a készítők az extrém sport témára, hogy a minőségre már nincs is erejük, és ez nagy kár, mert tényleg jó lenne, ha a stílus igényesebbé válna, és nem csak egy pár program nyújtaná azt a többletet, ami szükséges egy lemez megvásárlásához. Ameddig azonban a tízből egy tendencia mutatkozik, addig szomorú ugyan, de hordjuk le a játékokat a sárga földig, hátha megváltozik az arány, bár az a baj, hogy szerintem ebbe nekünk nincs igazán beleszólásunk, és ha van valaminek, akkor az csak a pénz lehet.



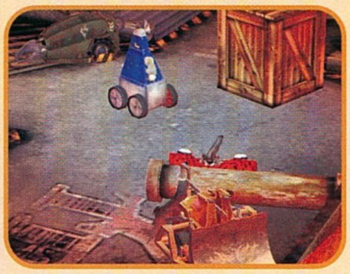
4 pont

ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION

Újabb CD a Leltárhoz. Hmm, a címe elég ígéretes, robot harcok. Ez biztosan tetszeni fog, ugyanis nagyon szeretem a hatalmas robotokat, meg a hozzájuk kapcsolódó gámákat. A menü elég terjedelmes, és sok minden van benne. Megnézem a gombkiosztást, akció dúsnak ígérkezik a játék, hiszen van benne irányítás, valamint fegyverhasználat. Legalább nem ragozzák túl a dolgot. Na, induljunk neki...megnézem a boltot, még nincs elég pénzem, de úgy látom nagy lesz később a választék. Mindegy, ha más nincs, hát lássunk egy gyors küzdelmet a szabadjátékban. Töltés...töltés...töltés... Végre kezdődik. MIK EZEK??? Ezek rohadt háztartási robotok, amik egymást zúzzák le! Ezt nem hiszem el, ennyire nem lehet pihent egy állam. A BBC jóvoltából most kiderült, hogy az angolok legalább olyan idióták, mint az amerikaiak. Vasalóból átalakított gyilkológép, és társai, közben meg csápol a tömeg. Bullshit, ha már azonos színvonalra akarok lesüllyedni a programmal. Ilyen egy



sz*rral már régen nem találkoztam. Nem tudom, nem értem, hogy minek kell ilyenre pénzt kidobni...ennyire sok van? Küldjenek már nekem is. Nem tudok mit mondani...ez borzalmas. Az első perc után úgy iramban menekültem vissza a főmenübe, azután egy cigi elszívása után visszanéztem egy másik helyre, de ezt még az én gyomrom sem bírja, pedig azt hiszem, elég erős úgy általában. Van szerencsém bemutatni az első olyan alkotást, ami maximum tíz percig pörgött a gépemben, utána pedig majdnem az ablakon keresztül pördült tovább, csak akkor a főnök rótt volna meg érte, hogy miért tettem tönk-



re ezt a...a...a...valamit. Nem is szaporítom tovább a szót, ez ÉRTÉKELHETETLEN!

1 pont

BASS STRIKE

Elnézést...de tessék má' halkabbnak lenni! Ha nem látná, éppen halászok, vagy legalábbis megpróbálok úgy csinálni. Ja, kérem szépen, hogy egy TV előtt ülök? És akkor mi van, úgy már nem is lehet maga szerint pecázni? Ja, ha az uraságnak van pénze,



és ideje kimenni a tóhoz, akkor tegye...nekem egyik sincs, ezért űzöm így a sportot. Mondjuk, kicsit beszélgethetünk, mert kezdek unatkozni. Régebben kezembe vettem ugyan a horgászbotot, de az még DC-n volt, és nem tegnap. Igen, a Sega Marine Fishing volt a mániám, és aztán? Szép volt, izgalmas, és érdekes. Hogy ez most mi? Hát a Bass Strike a Tiéjcskjútól. Hogy milyen? Hát, az őz szintjét megvallva, nem túl jó. Látványban nem túl gazdag, meg amúgy is unalmas. Életem legnyugodtabb, és legérdektelenebb halaival találkozhattam az elmúlt egy órában...nem akarnak harapni az istené' sem. Igen, persze



hogy jó csalit használok, de magunk közt szólva, kipróbáltam az összes fajtát. Szóval üldögélek itten a kis csónakocskámban, és bambulok magam elé...higgye el az uraság, hogy nem jó kedvemben teszem, muszáj! Teccik látni? Bedobom a csalit, várok, mozgatom, de semmi eredménye. Mit tegyen ilyenkor az ember? Én má' kezdek mérges lenni... Lehet, hogy mégsem nekem való ez a sport, bár szerintem a megvalósítással van baj. És gondolja végig, hogy nekem birkatürelmem van, más akkor hogyan reagálna a helyzetre? Már régen abbahagyta volna. Várjunk csak...csitt legyen! Kapás van. Ezt még kifogom, aztán hazasétálok, mert elegem van. Ember, menjen már innen, nem látja, hogy zavar?

6 pont

WOODY WOODPECKER

Ebben a hónapban ez már a második CRYO tesztem, azonban ez már merőben más műfajú, mint az Atlantisz. Woody, a kis fakopáncs már ismerős lehet a rajzfilmekből, de annak sem kell szégyenkeznie, aki még sosem hallott róla, hiszen hazánkban nem annyira ismert, mint külföldön. Az Universal úgy érezhette, a népszerűség már akkora, hogy hősük megérdemel egy programot, ezért bízhatta meg a francia céget a fejlesztéssel. Elsőre kicsit negatívan álltam a dologhoz, mivel nem éppen a szívem csücske ez a madár, de a rövidke tesztelgetés során rá kellett jönnöm, sokszor nem tesz jót az előítélet, hiszen a Woody egy egészen pofás kis plat-



formjáték lett. A grafika is szép, méghozzá cel-shading technikával készült, és a játékmenet is több, mint elfogadható. Mivel a főhős fakopáncs, a fejlesztők próbálták minden ötlettel ezt a lehetőséget kihasználni ahhoz, hogy a szokványostól eltérő feladatok is fő szerepet vállaljanak az alkotásukban. Rengetegszer kell madarunk csőrét használni a továbbjutáshoz, és ez egészen új távlatokat nyitott meg, minek következtében falakat mászhatunk meg, és egyéb érdekességeket tehetünk. Amúgy minden olyan, mint amilyet elvárhatunk a műfajtól, vagyis jönnek az ellenségek, akiket legyűrhetünk, gyűjtögethetjük az emblémákat, és megnyithatunk mindenféle furcsa



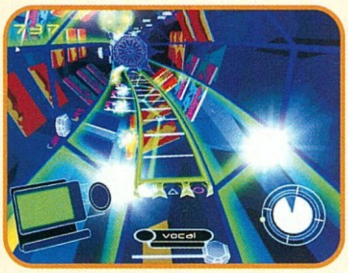
világot, amikben több pályát kell teljesítenünk a továbbjutáshoz. Az egész nagyon szórakoztató. Bár nekem nem okozott sokáig tartó élvezetet, de az biztos, hogy a gyerekek remekül érzik majd magukat mellette, és végül is ez a lényeg. Ez most a CRYO hónapja, megérdemelték már a pozitív kritikát...

8 pont



FREQUENCY

Nem tudom, hogy a véletlen műve, vagy pedig ez egy új trend, de egyre több zenés játék jelenik meg mostanában. Lassan kialakult egy verseny, aminek már jó pár résztvevője bemutatkozott az utóbbi időben. Ebben a hónapban nekem ez már a harmadik ilyen stílusú programom, de nem sokkal ezelőtt már kollégáim bemutatták a REZ nevű SEGA produktumot, ami igen ötletes próbálkozás volt. Bár a két tesztelő



(más írt a DC, és a PS2 verzióról) nem nagyon volt egy véleményen, én Reiker optimizmusát osztom. A Frequency is hasonló kicsit az utóbb említetthez, nem annyira a SC5, és a Parappa nyomdokaiban haladva. Egy alagútrendszerben haladunk előre, és a gombok segítségével rakhatjuk össze a számokat. Nagyon igényes az egész rendszer, a menütől kezdve egészen a pályákig, bizonyítva ezzel azt a bizonytalan felvetést, hogy a Sonynál is dolgoznak jó ízlésű emberek. Ennyi bizonyosság után még az is említendő, hogy a zeneszámok nem csak úgy vannak, de híresebb előadók nevét viselik magukon. Ráadásként, akinek nem elég a normál játék folyamatos előrehaladása, némely idegölő nehézségi alkotóelemmel, an-



nak külön örömet jelenthet a megszokásból kiemelkedő remix lehetősége, ahol aztán tényleg szabadjára engedheti alkotói fantáziáját, és még meg is hallgathatja munkájának zamatos gyümölcsét. És hogy ez mennyire igaz, és mennyire fantasztikus, azt olyan nevek bizonyítják, mint a Fear Factory, a No Doubt, Roni Size, vagy a trance üdvöskéje, Paul Oakenfold, ezzel megnyitva a stílusok közti merev határokat. Ezzel együtt, bár egyedül unalmas lehet egy idő után a transzba forduló muzsika, bulikba mindenképpen ajánlott a használata. És vajon kell ez nekünk? Mi tagadás, a válasz egyszerűbb, mint valaha…TERMÉSZETESEN!

8.5pont

GAUNTLET: DARK LEGACY

A MIDWAY, bár régen még nagy név volt, egyre inkább a gyenge produkcióiról kezd elhíresedni, amiket csak úgy ontanak ki magukból minden évben. Ezt a tendenciát igazolja a GAUNTLET is, ami bár megjelent már PS-re, és DC-re is, egyiken sem okozott kirobbanó sikereket. Ezek után nem is értem, miért fárasztanak minket a PS2 verzióval is, amikor semmit, de tényleg semmit sem változtattak az eddig ismert, minőségen aluli programon. Még mindig lehet egyedül, vagy négyen aprítani a folyamatosan előözönlő lényeket, még mindig keresgélhetjük a kincses ládákhoz szükséges kulcsokat, és a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen kapukat, de ezt már korábban is megtehettük, és akkor sem voltunk oda a monoton játékmenetért. Négyen még mondjuk, hogy el lehet szórakozni ezzel az őskövület feldolgozással, de azért akkor sem fog lekötni órákon át. A grafika annyira csúnya, hogy



már DC viszonylatban is felmérgesítette az embert, de ez most még jobban észrevehető, hiszen a fekete ördögön már ezerszer szebb alkotásokat is láthattunk. A zenék még úgy ahogy bejönnek, és kölcsönöznek egy kis atmoszférát az amúgy közepes hangulathoz, de ez így is nagyon kevés. Sőt, azt kell mondjam, hogy még annál is kevesebb… Ez az a program, amit letesztelek, és többet sosem veszem elő…te pedig elolvasod a cikket, és sosem szerzed meg…a MIDWAY pedig kiadta, de sosem fog sikereket elérni vele. Az egyik következik a másikból, ahogy a kávé reklám is mondaná, és most az egyszer egyetértek vele.



4.5pont

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Na, már csak két Leltáros játékom van, aztán egy hétig megint pihenhetek. Nahát, ez megint egy extrém sportos cucc,



mondom, hogy sok van mostanság az ilyenből. Valami Palmer nevű srác a főszereplő, de őt se nagyon ismerem, mondjuk nem is vagyok jártas annyira az ilyen hírességek terén. A kezdő film elég jó, látványos. Azt veszem észre, hogy egyre kevésbé lényeges a valósághűség, és olyan hajmeresztő mutatványok vannak nagyító alá véve, amik soha az életben nem oldhatóak meg. Mindegy, ez nem annyira probléma, ha a megvalósítás jó, és én egyre inkább úgy érzem, hogy jó lesz. Ez a menü egyszerűen zseniális, szép, és még jól áttekinthető is. Kiválasztom a szabadjátékot, és elindulok rajta…ez marha jó! Emberünk ruhája lobog a széltől, a



deszka felveri a havat, valamint végig egész pofás a grafika. Ez jó, most felhangosítom a zenét, mert a Papa Roach féle Dead Cell üvölt, és azt nagyon csípem. Be is nézek gyorsan a számok listájához, és miket találok az előbb említettek mellett? Pantera (Mouth Of War), Static-X, és hasonlók. Ez tényleg tetszik. Jók a játékmódok is, bár nem mutatnak túl sok újat. Mivel nincs nálam a kettes irányítóm, nem tudtam kipróbálni a kétszemélyes verziót, de megelőlegezem, hogy biztos az is minőségi szórakozást nyújt. A trükkök egészen egyszerűen kivitelezhetőek, amennyiben odafigyeléssel próbálkozunk velük, és nagyon szuper a hangulat is. Hát, végre egy kellemes csalódás, mert a név alapján nem vártam a programtól többet, mint a többi tucat sportjátéktól. Ha szeretnél egy egészen jó hódeszkás programot, akkor szerintem ezt vedd meg, mert nagy élvezet lezúzni a hegyoldalon, miközben nyomod a szaltókat, és "a füledbe vad zene szól"!

8.5pont

STUNT GP

"Csókolom bácsi! Mivel tetszik játszani?" "Szia! Ez a Stunt GP PS2 változata, de nem játszom, hanem tesztelem éppen. Szeretnéd kipróbálni? Tessék, játssz vele…" "Jujj, de jó, nézd anyu! A bácsi megengedte, hogy játsszak ezzel a kisautó versennyel. Wrrooommm, wrrooommm! Most nyomom a gázt, és mindenkit le fogok előzni… Bácsi, neked hogy tetszik?" "Őszintén? Nem túlzottan. Már volt egy korábbi változata a Dreamcast gépre is, de az sem volt egy felejthetetlen élmény. Szerintem túl egyszerű, és unalmas. A grafika



sem valami szép, meg úgy egészében átlagos, és megszokott." "Hát, tényleg csúnyácska kicsit a grafika… Nekem még nincs gépem, de az apu, meg az anyu megígérte, hogy karácsonyra kapok egyet, két játékkal. Még nézegetem, hogy miket kérjek, de szerintem nem ez lesz…(összeráncolja kicsiny homlokát, és felcsillan a szeme) nem, ez biztos nem, talán az a GT3, amit úgy dicsértek a magazinban…az biztos jó." "Igen, az tényleg jó. Ez akkor nem tetszik, gondolom." "Nem igazán, ki tetszik velem próbálni a kétszemélyes módot? Bár nem tudok vele túl jól játszani, azért hátha megy valamennyire." "No, jól van, essünk neki…azt nyomd le, és ott válassz magadnak autót. Jól van, nekem ez is megteszi, elvégre én már töb-



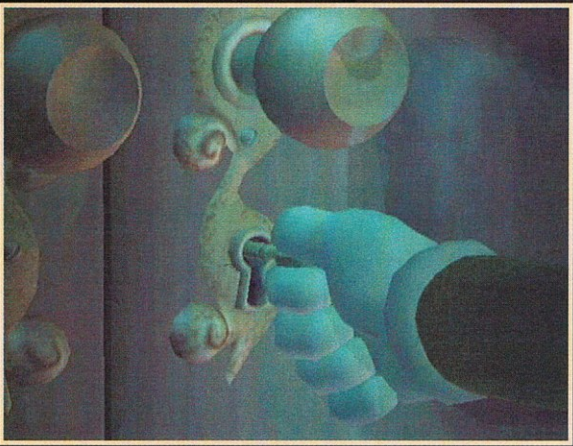
bet próbálkoztam vele, mint te…kapsz egy kis előnyt!" "Ez a pálya jó lesz? Jajj, ez így még csúnyább, mint egyébként. Tényleg ez a gomb mire jó?" "Azzal használhatod a turbót, hogy gyorsabb legyél. Látod? Ott van jelezve a jobbalsó sarokban, azzal a csíkkal, csak vigyázz, mert ha túl sokat használod, elfogy az energiád, és lelassulsz!" "Jaj, ne…már meg is álltam! Óóó, mindegy, úgy sem tetszett. Hív az anyu, mennem kell. Hányast tetszik rá adni? Én négyest adnék neki, és biztos, hogy nem fogom megvetetni apuékkal. Csókolom!" "Szia! Négyes? Legyen, bár én egy ötösre gondoltam…"

Böjtös Gábor

3pont

MAGÁNVÉLEMÉNY

Szeretnék még a teszt előtt néhány dolgot elmondani. Annak ellenére, hogy talán a képeinken nem is látszik, a Lugi Mansion egy TÖKÉLETES játék. Ugyanúgy körbeveszi az a magával ragadó és csak a Mario világára jellemző báj, ami megtalálható a SNES-es Super Mario Worldben, vagy a Mario 64-ben, amit én annyira szeretek. Amikor a főszereplőnk elalszik, ha nem nyúlunk a joyhoz, és álmában össze-vissza beszél... A játék nem a grafikára lett kihegyezve, nincsenek hatalmas 3D-s helyszínek, a gép (bár tudna), nem mozgat egyszerre több millió poligont. Persze így is nagyon látványos, de sokan húzni fogják a szájukat, hogy mi ez a gyerekes ökörség, amiben egy porszívóval felszerelt fickóval kell szaladgálni. Ezzel a játékkal játszani kell, hogy átérezd milyen hangulata is van. Egyfolytában száz és száz játék megy át a kezeim között, de már jó ideje egyik sem hozott tűzbe: Metal Gear Solid 2? Gran Turismo 3? Ááá, mindkettő fél óráig húzta nálam. Jak and Daxter? Az egy f*s ehhez képest. Már nagyon rég nem volt, hogy ennyire magával ragadott volna egy játék. Kezdtem azt hinni, hogy kiégtem, de szerencsére nem. Egyszerűen csak nem jelent meg semmi épkézláb ötletet tartalmazó program.



ANTIK INGATLAN SZELLEMES OLASZ TULAJDONOSTÓL ELADÓ

Eddig. Mert most itt az én kis zöldruhás vízvezeték-szerelő barátom, aki ismét képes arra, hogy egész nap a TV előtt üljek, és a gerincemen le-föl futkározzon a hideg. Aki képes arra, hogy a bennem megbújó gyermek kerüljön előtérbe, és együtt izgulja végig a kalandos szellemirtást, és testvérének kiszabadítását Luigivel. Hogy nekem is remegjen a kezem a mikor az ajtókilincs gombjához nyúl. És ezért jók a Nintendo játékok, mert erre más nem képes. És ez komoly.

A NYEREMÉNY

Egy nap Luigi egy váratlan üzenetet kapott: ön nyert egy hatalmas házat! Természetesen Luigi nagyon izgatott lett, és egyből felhívta bátyját Mariot. "Mario? Én vagyok az Luigi! Képzeld nyertem egy nagy házat. Találkozzunk ott és ünnepeljük meg! Na mit szólsz hozzá?" Luigi próbálta követni a térpék által megjelölt utat az új házához, de az éjszaka sötét volt és ő reménytelenül letévedt asz útról a hátborzongató erdőben. Végül nagy nehezen egy elhagyatott kísérteties házhoz ért az erdő szélén. Újra és újra megnézte a térképet, de az nem hazudhatott, ez volt a megnyert ház. Luigi idegesen lépett be a ház kapuján. Mariot, aki előbb érkezett ide, sehol nem találta.
De mégsem volt egyedül, a ház kísértetek tanyája volt! Hirtelen az egyikük megtámadta Luigit! Ekkor egy furcsa öregember jelent meg a semmiből! A különös társ segítségével Luigi megmenekült a szellemektől, majd mindketten kimenekültek a házból... A történtek után az idős ember bemutatkozott, ő Professzor Elvin Gladd, itt él a hodály mellett a kisházban, a kedvenc témáját, a szellemeket vizsgálja a házban. Luigi elmondta E. Gadd-nek, hogy a bátyja eltűnt odabent a házban. A professzor pedig úgy döntött, hogy segít Luigi-nek. Még is Luigi-nek össze kell szednie minden bátorságát, és leleményességét, hogy megtalálja elveszett bátyját, és elbánjon a csínytevő szellemekkel!



A KÜLDETÉS

Ezzel a bevezetővel indít a játék, amiben mi is szervesen részt vehetünk. Igaz, hogy csak a program grafikus motorjával van megrendezve az egész, mégis tökéletes látványt kapunk. A feladatunk tehát a ház szobáról-szobára való bejárása, és a szellemek elfogása lesz. Ebben legnagyobb segítségünkre a professzortól kapott Poltergust 3000-es, némileg átalakított porszívó. Kicsit hasonlít az egész a szellemirtókra, ugye? A legtöbb szoba természetes kulcsra van zárva és ezeknek a kulcsoknak a megszerzésével fog elmenni a legtöbb időnk. A kulcsokat általában szellemek őrzik (néhány eset kivételével, mint például amikor a WC-ből kell kiporszívózni) egy másik szobában. Bizonyos területek megtisztítása után, aztán mindig összefutunk egy főellenséggel is, akinek legyőzése után az adott éra megtisztított marad.

AZ IRÁNYÍTÁS

Luigit az analóg stick-kel mozgatod, természetesen analóg módon, ha kicsit nyomod lopakodik, ha nagyon jár. A nagy zöld A gomb több mindenre is jó. Alapban a megnyomására Luigi elkezd Mario után kiabálni. Ha valamilyen berendezési tárgy mellet vagyunk, akkor azt megkopogtatja, vagy megpróbálja felemelni. Ha lehetséges, akkor ki is nyitja. Szintén ezzel tudunk az ajtókon benyitni. A R-rel (jobb alsó blokk) lehet bekacsolni a porszívót, nagyon állat, hogy GameCube blokkjai tényleg analógok, tehát amilyen erősen nyomjuk le, annyira erősen fog szívni a kis háztartási-gépezet. A másik blokk (L) épp az ellenkezőjére jó, ezzel tudsz ugyanis levegőt fújni. Természetesen ez is analóg, de a levegőfújásnak majd csak később lesz értelme, majd még visszatérek rá. A Z-vel (jobb felső kis blokk) a tárgylistába lépsz, itt láthatod az összeszedett dolgaidat. Minden berendezési tárgyból (csillár, szekrények, polcok, asztalok, kanapék, székek) ki lehet porszívózni értékes dolgokat, pénzt, érméket illetve aranyrudakat is. Ezek elszámolása a főellenségek után történik, és a pontszámok alapján kapsz a munka után egy rangot. Sajnos a tárgyak egy része szétszóródik, amikor sérülsz, és hamar el is tűnik, úgyhogy iparkodni kell az újra felszedésükkel, legjobb ilyenkor, ha gyorsan összeporszívózod őket. A keményebb úgynevezett festmény-szellemek, elfogásuk közben különböző nagyságú gyöngyöket hagynak maguk után, ezek összeszedéséért szintén pontok járnak. Mellette található az elfogott portré (vagy festmény) szellemek listája. Itt nézheted meg, hogy melyiküket kaptad már el. A B általában a visszalépés gombja, kivéve, ha egy sötét helyiségben vagy, mert akkor az elemlámpát tudod vele lekapcsolni, igaz ehhez folyamatosan nyomva kell tartani. Az Y a térkép. A térképen lehet közelíteni, illetve az emeletek között váltogatni. A már felderített helyszínek is más színnel vannak jelölve, és az ajtókról is eltűnik a kulcslyuk. A X az egy érdekes gomb. Ezzel lehet bekacsolni a Game Boy Horror-t, ezt a különös ketyerét a professzortól kapjuk, és több funkciót is ellát. A pórszívót illetve az elemlámpát a C analóg karral lehet mozgatni a térben.

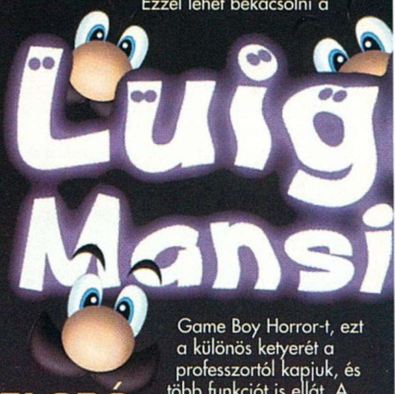


A SZELLEMVADÁSZAT

A következőképpen zajlik. Ha olyan szobába érünk, ahol sötét van, és Luigi-nek meglátszik a lehelete, biztosan lehetünk, hogy szellemek tanyáznak. (Évszázados mítosz, hogy a kísértetek társaságában lehűl a levegő)



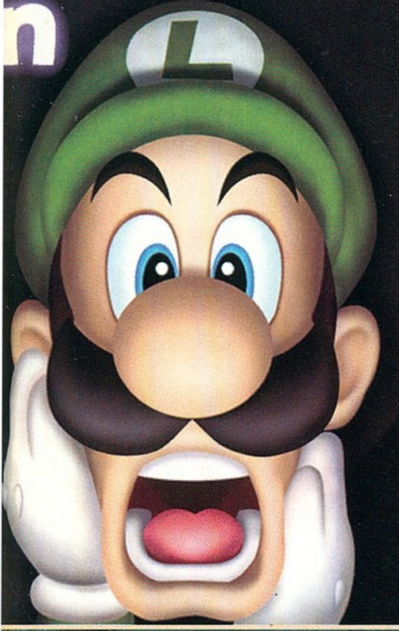
Egyébként, ha már beléptünk egy szobába, el sem hagyhatjuk azt, amíg nem végeztünk vele, mert egy szúrós inda fonja be mögöttünk az ajtót. Kapcsoljuk ki az elemlámpánkat, hagy mutassák meg magukat a rémek, majd amikor már közel vannak hozzánk, hirtelen kacsoljuk be. Ekkor a szellem megmerevedik és egy pillanatra látható lesz a szíve, az életerejével egyetemben. Ebben a pillanatban kell bekacsolni a porszívót, hogy elkaphassuk. Ezután persze menekülni próbál, és nekünk követni kell az analóg karral, és megpróbálni célon tartani a porszívót a C karral, amíg el nem fogy az összes életereje, hogy beszippanthassuk. Ha túl sokat vacakolunk, kiszabadul a porszívó vá-



kuumából, és kezdhetjük elölről az egészet, igaz, hogy legalább az életereje marad a lecsökkent. Lesznek aztán speciális szellemek is a sima mumusokon kívül, például amiket már előre lehet látni a tükörben, vagy akik álarcot viselnek, és előbb azt kell róluk leporszívózni, hogy el tudd vakítani őket. Egyébként a főellenségeknél is hasonló metódust kell követni. Egyszerre akár több szellemet is elkaphatunk. Ha a szoba megtisztult felgyulladnak a lámpák, és megjelenik a tovább jutást jelentő kulcsok ládikája is.

A GAME BOY HORROR ÉS A PORTRÉ SZELLEMEK

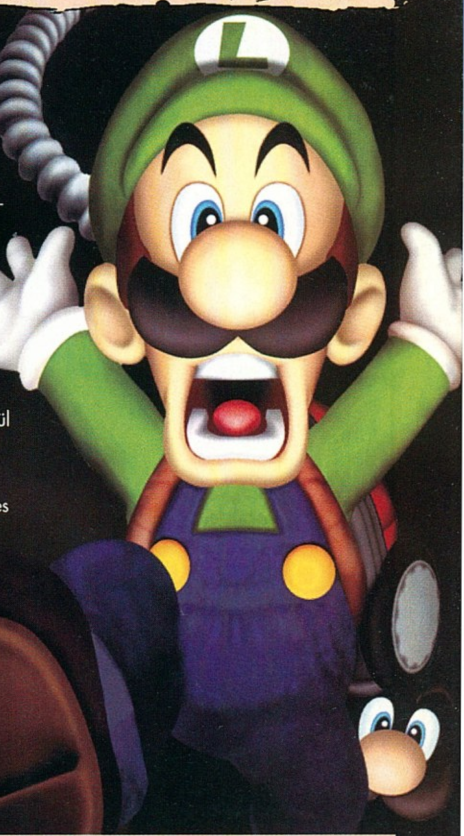
A cucc neve ugye a Game Boy Colorból lett elferdítve. Ezt a kijelzőt láthatjuk a jobb alsó sarokban is. Kinézetre hát ugye leginkább egy Gameboy-ra hasonlít, de a tárgylistánk megjelenítésén kívül még egyéb dolgokra is jó. Aktivizálva ugyanis belsőnézetre válthatunk és körbenézelődhetünk, így megláthatunk az egyszerű emberi szem által láthatatlan dolgokat is, például kapcsolókat. De a legfontosabb hogy csak így láthatóak a portré szellemek. Ezek a különös szerzetek a hagyományos módon nem elkaphatóak, és legtöbbjük nem is támad meg minket, mert nagyon jól érzi magát a bőrében, és épp lefoglalja magát valami cselekvéssel. ők általában nem kósza rémek, hanem emberi alakot öltött jelenések. A szívüket is csak a Game Boy Horror-ral láthatjuk. Ellenük mindig valamilyen speciális taktikát kell alkalmaznunk, hogy kihozzuk őket a sodrukból, és nekünk támadjanak. Például egyiküknek a porszívóval kell nekivezetni a repülő könyveket, vagy el kell húzni a függönyt, hogy bejöjjön a huzat. Amikor megunják a ténykedésünket, felidegesítik magukat, és előbukkan a szívük, ilyenkor kell betámadni őket. Az Game Boy Horror-ban az A-t nyomva megvizsgálhatunk mindent és egy-két dolgot (például a titkos egérlyukat) még aktiválhatjuk is). Az első főellenség utána a professzor levisz minket a pincébe, ahol a Partificationizer található. A megtelt porszívót itt lehet kiüríteni csakúgy, mint a Szellemirtókba. A sima mezei szellem a gépben megsemmisülnek, a speckó portré szellemek pedig egy futószalagra kerülnek, amin a professzor segítségével visszazárulnak egy-egy festménybe. A képeket a galériában nézhetjük meg, ami szintén a pincében van, segítsünk a professzornak, hogy az összes kép a helyére kerüljön.



A NAGY BOO, AZ ELEMENTÁLOK, ÉS A TÖBBIEK

Biztos sokan emlékeznek közületek (akiknek 64-e vagy SNES-e volt) a nagy gombóc formájú szellemekre a Boo-kra. Ebben a játékban összes 50 különböző Boo kapott helyet, és egy szerencsétlen véletlen folytán mi engedjük szabadon őket. Ezek után megkapjuk a professzortól a Boo radart, ezt egy villogócsipogó lámpa testesíti meg a Game Boy Horror-unkon. Amennyiben a szobában van elrejtőzve egy Boo, aktivizálódik, és elkezdhetjük a hideg-meleg játékot. Minél közelebb vagyunk hozzá, annál keményebben riaszt, és ahol teljesen beáll, megkezdhetjük a porszívózást, rövid időn belül előbukkan, és megpróbálhatjuk elkapni. A Boo sajnálatos jellemzője, hogy el tudják hagyni a helységeket a falon keresztül, tehát, mindenképp szippantsuk be őket elsőre. Az elementális szellemek mindig valamilyen energia kivetülése kísértet formában. Elfogásukhoz szükséges előbb megtalálni az elementális medálokat, a tüzet, a jeget, és a vizet. Ezek után, ha beszippantunk egy ilyen szellemet, képesek vagyunk különféle elementális támadásokra az L lenyomásával. Ha például tűz van nálunk, a porszívó egy lángszóró funkcióját tölti be, ha pedig víz akár locsolócsőként is használhatjuk. Ez is analóg módon működik, sőt ha gyorsan nyomogatjuk az L-et, még lőni is lehet a porszívóval. Bizonyos helységekben találkozhatunk a már régi ismerősnek számító gombákkal, náluk általában menteni lehet, és persze mindig a pozitív választ adjuk meg nekik, hogy boldogok legyenek. Ameddig eljutottam a játékban (egy napom volt a játékra és a teszt megírására, ráadásul a Martin annyira féltette a Pikmin állásait, hogy a memória kártyát oda sem adta a gép mellé, tehát amikor meghaltam, kezdhettem mindent a legelejéről, de ez miatt majd még számolunk), még egy segítséget találtam Madame Clairvoya-t. ő egy jövendőmondó szellem, és amikor megtaláljuk Mario ittlétére utaló nyomok egyikét (például a piros sapkáját a mosógépben), ad valami támpontot a játékba. Mindenesetre kiindulásnak ennyi azt hiszem bőven elég. Ha tudok, a jövő hónapban alkalmaz a Headhunter végigjátszás mellé egy Luigi Mansion teljes leírást is.

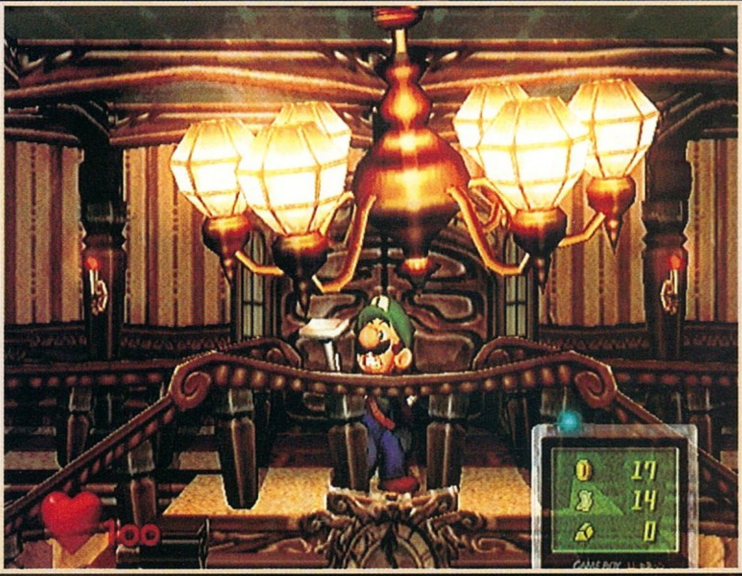




ÉRTÉKELÉS

Az ismertetőből már gondolom, leszűrhettétek, hogy egy igen változatos játékmenettel rendelkező anyaggal állunk szemben, ami megunhatatlan és lerakhatatlan, legalábbis számomra az volt, még memóriakártya nélkül is. Mint az elején mondtam nem a grafika a fő ékessége a játéknak, de azért minden nagyon flottul néz ki. Szép színes látványban van részünk, a szellemek foszforeszkálnak, és így tovább. Egyébként szerintem nagyon el lett találva minden, nagyon atmoszférikus a játék. Az elhagyatott házban minden lépésünk után felverődik a por, és bárhol porszívózunk, port mindig találunk. A legjobb, hogy bizonyos tárgyakat fel is lehet szippantani, például a terítőket az asztalról vagy épp tükrökről a plédeket. De mégis szerintem a legjobbak a zenék és a hangok. Luigi mintha tőlünk független életet élne, dúdolja az épp hallható zenéket, vagy magában fütyörészik, ha épp jól érzi magát. De rengeteg apróságra kitérhetnék még, ami csak a Nintendo ötletgyárából pattan ki és kerül is megvalósításra. Hosszú ideje az első olyan játék, ami le tudott kötni huzamosabb ideig, és mindvégig élveztem a tesztelést. Ez egy JÁTÉK.

CSIPI M LEE





LUIGI'S MANSION

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIKÁRTYA

✓ MINDEN ÍZÉBEN NAGYSZERŰ
× TARTHATNA ÖRÖKKÉ

10 pont


TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1983, 2001 Nintendo.
Forgalmazá:
Stadlbauer Kft,
2045 Törökbálint
GAME OVER
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
Konzol minôségû játék, mindig veled van
Nintendo
GAMING 24:7

CSITA ESETE A SÁRGA DÉLIGYÜMÖLCCSEL

Megjártam a mennyországot! De sajnos vissza kellett jönnöm. Letelt a tesztelésre szánt hét és a GameCube visszakúszott Martin asztalára. Ez az egy hét maga volt a csoda. Csipi már előbb elmerülhetett a gép varázsában, és most nekem is megadatott a jó. Ez a gép amilyen randa, olyan szuper! **(Randaaaa? Martin)** A sárba tapos mindent, sajnos egyelőre a játékost is, ha nincs párszáz ruppója, hogy megvegye. Minden esetre a grafika csodálatos, a játékok (legalábbis az a néhány, ami eddig jött) lenyűgözők és az sem elhanyagolandó szempont, hogy mi van a kockán belül. Nem a legótvarabb dzsunka hardverből dobálták össze, mint az XBoxot.

Megjött a Super Monkey Ball is, melytől bevallom egy kissé tartottam, mivel a nevéből egy idétlen táblás-rakosgatós játékra asszociáltam, szerencsére tévesen. Azért az talán mond valamit, hogy a Nintendo gépére az egyik első programot a Sega adta ki. És hamarosan várható, hogy a Sonic is átköltözik GC-re. Viszont addig is nyugodtan majmozhatunk, hiszen a Super Monkey Ball egy "majdnem Sonic" játék.

MAJDNEM SONIC

A játék valójában az Amusement Vision alkotása és az árkádokban is hódít egy ideje. A GameCube ereje is bizonyíték arra, hogy a program tökéletesen hozza a játéktermi hangulatot és sebességet, szinte sohasem akad meg, végig folyamatos akciót produkál. No, de lássuk miről is van szó. Vannak ugye a majmok. Kicsi majmok, még kisebb bébi majom. Ők lesznek a mi hőseink, akiket végiggurítunk minden pályán. A játékban ezek a majmok be vannak zárva egy üveggömbbe és gurulnak, pontosan úgy, ahogyan azt Sonic is teszi, ha begurul. A játék persze itt egész másról szól, ugyanis nem ugrálnunk kell meg robotszörnyek ellen harcolni, hanem csak az ügyességüket tesszük próbára. Szintről szintre haladunk és a lényeg, hogy a megadott időn belül beérjünk a célba, minél több banánt szedjünk fel, és lehetőleg ne patkoljunk el. A pályák változatosak és nagyon nehezek. Valójában semmi másra nem lesz szükségünk, mint az analóg karra és hatalmas kézügyességre (legalábbis a normál módban). Vékony deszkákon egyensúlyozunk, hatalmas magasságokban. Ha innen lezuhanunk, azonnal végünk van. És ami a legjobb, hogy minden mozdulatunkra a kamera és ezáltal a pálya is bedől abba az irányba, amelyikbe menni akarunk. Ha sokáig nézzük csak a képernyőt bele lehet szédülni. Tehát a fő cél, hogy végigggurigázzunk minden akadályon, az egyre nehezedő és piszok szemét pályákon. Lesznek fogaskerekek, amik beszívnak és kilöknek a szakadékba, ugratók, rugók, széteső padló, stb. És természetesen vannak bonusz pályák is, ahol rövid idő alatt az összes banánt fel kell szednünk. A banán itt pont olyan, mint a Sonicban a gyűrű, például ha nekimegyünk valaminek a bonusz szinteken, szétszóródnak a banánok. Külön ötletes a készítők elleni harc, ahol a programozók nevei vannak kirakva faragott kövekből és azok zuhannak a fejünkre, mi meg szlalomozunk közöttük.

PARTY JÁTÉK

Természetesen a normál módot is nyomhatjuk többen, sőt három nehézségi fokozatban is, ahol egyre több és egyre mocskosabb pályát kell teljesítenünk. Viszont van még Party mód is, melyet szintén gép ellen is játszhatunk, viszont az igazi élvezetett többjátékossal nyújtja. Ilyen például a Monkey Race, ahol egy félbevágott alagút-szerű pályán száguldunk és versenyezünk a többiek ellen (mint a Sonicban a bonusz pálya). Elszórtan vannak turbó kilövő helyek és dobozok, melyekben fegyvereket és egyéb nyalánkságokat találunk. Az ellenfél gömbjét álváltóztathatjuk kockává és akkor össze vissza fog pattogni, és a végén lehet, hogy ki is esik a pályáról. Még jobb viszont a Monkey Fight. Ilyenkor felül nézetben látjuk a pályát, és a cél hogy bokszkesztyűnkkel kilökjük a többi majmot a szakadékba. Kicsit olyan, mint a dodzsem, de sokkal nagyobb poén. Végül van még a Monkey Target, ami inkább egyszemélyes játék, illetve egyszerre csak egy ember játszik. A feladatunk, hogy minél több pontot gyűjtsünk össze, tehát a másik ember által felállított rekordot kell megdöntenünk. Egy loopról indulunk, majd felszállunk a magasba, mikor már lefelé esünk, érdemes kinyitni az A gombbal a gömböt, így sárkányrepülőzhetünk egy kicsit. A tengeren elszórtan vannak szigetek és piramisok, melyeknek különböző részei más és más pontot érnek. Nos, ezt kell becéloznunk és landolnunk. Vannak nehezítések is, melyeket a program a menet előtt sorsol ki. Lehet, hogy piszok erős szelet kapunk, vagy felhős lesz az ég, esetleg teli rakja a leszállópályát bombákkal.

Még mindig nem fogytak ám ki a programozók az ötletekből, ugyanis ha normál módban elég jól teljesítünk, akkor feloldhatunk egy bizonyos Mini módot is. Név szerint Biliárd, Bowling és Golf. Értelemszerűen azért választottak ilyen labdás játékokat, hogy a majmunk lehessen a labda. A bowlingnál be kell céloznunk a bábukat és minél többet ledönteni, a biliárdnál mi leszünk a fehér golyó és a dákó minket csap nyakon, a meg golfot szintén el lehet képzelni.

Az értékelésnél biztos az a kérdés merül fel, hogy adhattam "Jó"-t a grafikára, ha a GameCube olyan szuper. Nos, egyszerű a magyarázat, ugyanis elhoztam még pár játékot a szerkesztőségből és megnéztem például a Rouge Leadert vagy a Wave Racert is. Ezek kidolgozásához képest a Monkey Ball csupán szépnek nevezhető, de semmiképp sem Kiválónak. Az irányítás elég jó, bár néhol annyira szemét a pálya, hogy csak a véletlenen múlik, hogy beérünk e vagy sem. Az idő rohamosan fogy és nincs idő óvatosan menni, egyszerűen padlóig nyomjuk a gázt és reménykedünk, hogy átérünk (többnyire nem, de van elég continue lehetőség). A zene mindenhol dallamos és fülbemászó, még a menü alatt is. A szavatosságra sem lehet panasz, hiszen hihetetlen mennyiségű pályát tettek a programba és a többjátékos, osztott képernyős mód is hosszú időre leköt. Elég kemény melóba fog kerülni, hogy összeszedjük azt a nem csekély kétezer pontot, amivel legalább az egyik mini játékot fel tudjuk oldani. Ehhez végig kell csinálnunk legalább negyven pályát. Összességében nagyon kedves és aranyos program a Super Monkey Ball. Az elején kissé idétlennek és egyszerűnek tűnik, de pár óra játék után elkezdünk ráérezni az ízére. Alig bírtam letenni.

Tibi









SUPER MONKEY BALL

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA

✓ RENGETEG PÁLYA, NAGYON GYORS ÉS SZÉP
× ROHADT SZEMÉT, ÜMOGSOK NEHÉZ

9 pont

CONFLICT ZONE™

ELLENSÉGES ZÓNÁBAN

E cikk írásakor eszembe jutott, amikor még csak egy kósza gondolat volt fejemben, hogy én egyszer az 576 Konzolnál dolgozzam, mint játéktesztelő. Aztán a gondolatot tett követett, és én bejöttem a szerkesztőségbe "jelentkezni". A Martin pedig hazaküldött, hogy írjak egy próbacikket, aztán majd meglátjuk. Én akkor a Playsation-ös Command and Conquer: Red Alert: Retalliation választottam, mint "témát". A játék ugyanis akkor jött ki, és mi a Joci haverommal imádtuk, hiszen a valós idejű stratégiai játékok iránti szerelmünk már a PS-es C&C-ig visszanyúlt. (A cikknek aztán valamennyire sikerülnie kellet, mert még most is itt dolgozom, de ezt most ne boncolgassuk) Ugyanakkor egy másik dolog is bevillant, mégpedig, hogy épp egy-vagy két hónapja panaszkodtam valamelyik cikk elején, hogy Dreamcastra még egy normális (meg semmilyen) stratégiai játék sem jelent meg. Rendszeresen figyelek bizonyos netes oldalakat, hogy milyen játékok jönnek ki a különböző gépekre, és bizony az utolsó pár hónapban Dreamcastra néhány japán játékon kívül szó szerint semmi értelmes nem jelent meg, kivéve a Headhuntert (teszt a jövő hónapban) és a Conflict Zone. De ez a két játék szerencsére csak öregbíti a DC hírnevét, így a halálának utolsó napjaiban.





RTS

A három betű annyit tesz, hogy Real Time Strategy, azaz hogy valós idejű stratégia, mert a CZ, ebbe a stílusba tartozik, és ilyen még talán nem is volt DC-n, pedig már több mint háromszáz játék megfordult a kezeimben. Ez azt jelenti, hogy az általunk irányított egységek nem körönként lépnek, hanem valós időben. Ugyanígy folyik a termelés, vagy a harc is. Ez szerintem egy nagyon intenzív és odafigyelést igénylő játékstílus, mégis mondhatjuk, hogy egyszerűségében rejlik a nagyszerűsége. Egy minőségileg és tartalmilag kifogástalan intróval kezdődik az anyag, úgy látszik, mégiscsak lehet normális videókat kódolni a DC-re, csak érteni kell hozzá. A játék minden ízében a nagy elődre (C&C) hasonlít, játszhatunk küldetéseket (Campaign), ilyenkor választhatunk a béke védelmezői (ICP), és a lázadó sötétség erői között (GHOST). Ez utóbbi egy megerősödött ukrán terrorszervezetet takar. Mert hogy nem mondtam még, hogy a játék napjainkban játszódik, ezért néhány helyszín (például a Közel-Keleten) ismerős lehet számotokra. A hadjáratok előtt még választhatunk nehézségi fokozatot is, majd a helyzet ismertetése után a pályára kerülünk, és így tovább. Később aztán folytathatunk egy kimentet állást (LOAD), vagy újrajátszatjuk a küldetéseket (REPLAY). A SKIRMISH már ismerős lehet azoknak, akik a C&C nevelkedtek, ez jelent az RTS Deathmatch-et, egy szabadon választott ellenfél ellen, az áltatatok beállított paraméterek szerint folyik a küzdelem. Itt beállíthatjuk, hogy kivel akarunk lenni (ICP vagy GHOST), és választhatunk egy virtuális ellenfelet is. Ezt nagyon ötletesen oldották meg, mert egy névlistából választhatunk magunknak ellenfelet, akik mellett a csillagjaik jelölik a nehézségi szintjüket. Az viszont negatív, hogy egyszerre csak egy ellenfél ellen játszhatunk, a PC verzióban, ha jól emlékszem öten lehettünk összesen a pályán. Amiből 23 van a CD-n, és amikről némi információ is helyett kapott a képük alatt. Ezek után már csak a kezdőtőkénket kell meghatározni. Ja, meg hogy be legyenek-e kapcsolva a médiák. Ugyanis a játékban nagy szerepet kapott a különböző médiák véleménye is. Minden ténykedésünk valamilyen hatással van a külvilágra, akik mondjuk, a TV-n keresztül nézik a konfliktusokat, és mi is kihatással lehetünk a nézettségi arányokra (enyhe cinizmus a készítőkkel: csináljunk olyan háborút, ami érdekli az embereket), például még média központot is építhetünk. Bizonyos helyzetekben pedig hirtelenszerűen megugorhat a nézettségi ráta (sikeres akció, ártatlanok megvédelmezése stb.) csak vigyünk magunkkal operatőröket is (és vigyázzunk is rájuk). Játszhatunk tehát bizonyos nézettségi szint eléréséig is. A beállításoknál szabályozhatjuk a játék és a kamera sebességét (voltaképp a joy vagy az egér sebessége), és a visszahúzást (Feedback), azaz hogy a joy visszaugorjon-e a kiválasztott egységekhez. A kamera rázkódását szerintem érdemes bekapcsolva hagyni, míg a feliratozást vegyük ki, ugyanis sok helyet foglal a bal alsó sarokban, hogy folyton kiírják az összes elhangzott szöveget (viszont így veszít értékéből a közvetítésszerűség). Amit viszont semmiképp nem hagyj ki a CREDITS, mert ilyen barom állat módon még egy játékban sem láttam megcsinálva a készítők listáját, vagy háromszor megnéztem! Gyorsan rátérnék az értékelésre, mert a cikk második felében kicsit részletesebben foglalkozom majd az irányítással és az egységekkel azok kedvéért, akik nem jártasak még a témában, de Dreamcast-re szívesen beszereznék az anyagot. Szóval! Akárhogy is nézzük a grafika KIVÁLÓ! Gyönyörű nagy dimbes-dombos 3D-s terepeken zajlanak a harcok, ahol az összes objektum tereptárgy épület és egység teljesen 3 dimenziós. Ezt már csak onnan is leellenőrizheti bárki, hogy a kamerával teljesen belezoomulhatunk akár az embereink pofájába is, és akkor sem találkozunk pixelekkel. Egyébként a táj valóban olyan hihetetlenül szép mintha tényleg egy TV közvetítést néznénk. Még a békésen legelésző birkák, vagy egyéb házi és vadállatok is tökéletesen vannak kidolgozva. Az őrtornyok mozognak, a tankok csöve forog, és még számtalan ilyen apróságot felsorolhatnék. És ami fontos, szinte sosem lassul be, még a legnagyobb harcok és ezer robbanás közben sem. Néha a nap is elvakíthat. Ez tehát kiváló. Az egységek hangjai is jól el lettek találva, ahogy nekiindulnak a lánctalpak, aszott élethű, de nekem mégis a kedvencem, amikor megszólal a légvédelmi riadó – a hideg kiráz olyankor. Ugyanez igaz a zenékre is, sosem untam meg őket. A jászhatóság az már kicsit gázosabb, mert abba bizony bele kell tanulni, ami nem kevés időt igényel, igaz viszont utána minden menni fog, mint a karikacsapás. Valószínű PC-n, a billentyűzeten könnyebb volt megoldani az irányítást, de azért a joy-on sem vészes, és legalább nem kell hozzá külön klaviatúrát venni. Az ellenfelek egyébként jól játszanak, és látszik rajtuk a beállított nehézségi fok. Nagy pozitívum volt számomra, hogy egyaránt támadnak a földön, vízen, és a levegőben is, ellentétben mondjuk a Red Alerttel, ahol csak ritkán és nehéz fokozaton gyártott a gép légi egységeket. Vizit pedig sosem. Itt most egyszerre kell védekeznünk és támadnunk minden fronton. Van elég pálya és ugye ott a Skirmish is. Ami az összképen (jól modellezett mai egységek, gyönyörű táj, stb.) nagyot





dobott az a média bevonása a játékba, így az egész még egy kicsit átélhetőbb, hangulatosabb lett. Lehetne felsorolni hibának, hogy tényleg kemény beletanulni az irányításba, és hogy néhány menü lehette volna jobban is megszerkesztve, de ez elenyésző. Egyedül, ami minimálisan visszavet a játszhatóságból, az, hogy néha megakad a játék, amikor betölt egy-egy beszólást vagy hangeffektet, de ezt lehet, hogy korrigálják a bolti verzióNál. Nekem nagyon bejött a cucc, ha megvan még a DC-d, mindenképp vedd meg.

AZ ELIGAZÍTÁS

IRÁNYÍTÁS

Sajnos az előzetes verzióhoz nem küldtek gépkönyvet, ezért lehet, hogy nem mindenre jöttem rá játék közben (például néhány rövidítést a mai napig is homály fed számomra), lehet, hogy vannak egyszerűsített gombkombinációk itt is, mint a C&C-ben, próbálkozzatok.

Az egységek között a kereszttel váltogathatsz, vagy a kurzort rájuk véve, az A-val tudod kijelölni őket. A kamerát az analóg karral illetve az R+ analóg karral mozgathatod. Zoomolni az R+B-vel vagy az R+A-val tudsz. Az R+X-szel visszaugorhatsz a kijelölt egységekre. Alapban az X-szel a képernyő látható összes egységet tudod kijelölni, Egy egységet vagy egy épületet az A-val tudsz kijelölni, de ezzel kezdhetsz meg egy építkezést vagy az épületeket is az A-val tudod lerakni. A kijelölést megszűntetni a B-vel lehet. Az R+kereszttel a térképen a különböző zónák között lépkedhetsz. (A térkép egyébként a bal felső sarokban látható.) Bal oldalon fent a különböző kijelzők kaptak helyet (nézettség, energiaellátottság, pénzmennyiség). Tényleg erre az egyre nem jöttem rá! Mármint, hogy termelni nem tudunk, de akkor mitől nő a pénzmagunk? Valamiképp a nézettséggel van összefüggésben, csak nem teljesen egyértelmű. Az L+Y visszatesz minket a legutolsó harc színhelyére. Az L+B a bázisra, az L+X pedig a legutoljára kijelölt csapathoz. Az L+START-nál tudjuk megnézni a pálya küldetéseit. Az L+Kereszt több funkciót is ellát. Ha lenyomjuk, eltűnik a jobb alsó sarokból a joy képe. Ha fel megvizsgálhatjuk az adott egységet, ha balra a játék sebességén változtathatunk. Ha pedig jobbra az egységeink hangulatát állíthatjuk be, ez lehet például normál, vagy épp agresszív is. Ilyenkor megváltozik a fejük felett látható kis ikon képe is. Építkezni, nem mindenhova lehet, csak a kijelölt helyekre. Valamit építeni, vagy gyártani, úgy a legkönnyebb, ha kétszer A-t nyomsz az adott épületen vagy a bázisépületen. (Egyes épületeknél, például őrtorony, többféle funkciót is be lehet így állítani.) Ilyenkor oldalt megjelenik a gyártható egységek ikonja, és egyszerűen csak A-t kell nyomni rajtuk. Egyszerre építhetünk többfélét is és sokat is. Én mindig csinálok például gyorsan 50 tankot, hogy legyen némi védelmem. Küldetések után a gép egy mindenre kiterjedő értékelést ad a teljesítményünkről. Nagyjából ennyi, ezzel mindenki elindulhat már.

GHOST ÉPÜLETEK

(Ne felejtsük el soha: minden épület felhúzása időbe, pénzbe kerül, és szinte minden energiát is fogyaszt.) Minden épületnek három tulajdonsága van: HP, VF, AR, ebből első az energiáját jelöli, a többire sajnos nem jöttem rá. Ha valamelyik épületben gyártás folyik, az energia csíkja alatti csíkon láthatod, az épp gyártott egység elkészülési hányadát. Azok az épületek, amik a (FAKE) szócskával vannak kijelölve álca épületek, lényegi funkciójuk azon kívül, hogy az ellenfeleinket megtévessze nincs, viszont jóval nagyobb páncélzattal rendelkeznek, mint eredeti társaik, ezért a lerombolásuk is több időt igényel, ezzel egy kis plusz időt nyerhetünk.)

Command Center (gyártani nem lehet, elveszetése általában a játék végét is jelenti): A főbázisunk, minden építkezés elkezdéséhez nélkülözhetetlen alapépület, telepítése után generátort és Enlistment Camp-ot építhetünk.

Generator (PP: 0, $: 1000): a Command and Conquer-ből már jól ismert "erőmű". Minden épület működéséhez energia kell, az energiához viszont generátorok. A képernyő tetején a villám ikon mellett láthatod, hogy a bázisod energia ellátása hány százalékon is áll. Felhúzásuk után megkezdődhet a valódi építkezés: barakkot, tankgyárat, média központot rakhatsz le.

Barracks (PP: 25, $: 300): a C&C óta mindenki csak barakknak hívja ezt az épületet, (mondjuk ez is a neve), ahol a különböző gyalogos egységeink kiképzése folyik.

Enlistment Camp (PP: 0, $: 1600): a civilek besorozására alkalmas tábor, polgári csapatszállító helikopterek gyárthatunk itt.

Machine Gun Bunker (PP: 20, $: 800): Gépfegyveres őrtorony, kiválóan alkalmas gyalogos egységek lealázására, barakk kell hozzá.

Jail (PP: 0, $: 1600): Börtön, talán az emberek harci kedvét erősíti. Voltaképp nem jöttem rá, és nem is nagyon erőltettem az építését.

Media Center (PP: 0, $: 1000): barakk kell hozzá, és operatőröket lehet utána a barakkban gyártani. Ezen kívül lelkesíteni is lehet az embereket vele, rányomása után ugyanis egy hangos bemondó buzdítja őket.

Vehicle Factory (PP: 20, $: 1800): a tankgyárunk, az összes szárazföldi egység gyártása itt zajlik, védjük keményen, mert az ellenfél egyik kedvenc célpontja.

Anti-Aircraft Defense(PP: 40, $: 1200): egy elég kemény légvédelmi ágyú, tankgyár kell hozzá.

Artillery (PP: 40, $: 2100): "ágyús" őrtorony, rendesen kihámozza a tankokat a páncéljukból, tankgyár kell hozzájuk.

Logostics Center (PP: 40, $: 2500): tankgyár után lehet építeni, felhúzása után egy csomó új fejlettebb épület gyártható.

Radar (PP: 50, $: 2200): a radar a felderítésben segít nekünk LG kell hozzá, ezenkívül innentől fogva építhetünk légi egységeket, plusz néhány magasabb szintű gyalogos egységet.

Advanced Vehicle Factory (PP: 55, $: 2500): magasabb szintű tankgyár, a legkeményebb szárazföldi egységeket csak ebben gyárthatunk, mindenképp ajánlott a felhúzása.

Repair Center (PP: 55, $: 3000): a sérült szárazföldi egységek javítására szolgál műhely.

Nuclear Fallout Shelter (PP: 45, $: 2000): nukleáris csapás elleni óvóhely, sok értelmét nem láttam.

Heliport (PP: 60, $: 2300): letétele után, megkezdhetjük a különböző légi egységek gyártását.

Anti Misille (PP: 75, $: 2400): ellenrakéták kilövésére szolgáló torony.

Fake Outpost (PP: 45, $: 1400): az egyetlen álca épület, aminek nincs eredeti megfelelője, az ellenfelek kedvelt célpontja.

GHOST EGYSÉGEK

(A gyártásnál mindig figyeljünk arra, hogy maximum 170 egységünk lehet, ennél többet ugyanis nem enged irányítani a gép. Az egységeinknek hat féle tulajdonságuk van, HP (életerő), VF, AR, DM, FR, KL (megölt ellenfelek száma), pluszban még tudnak szintet is fejlődni, a rangjukat a nevük mellett találjuk)







Gyalogosok

Soldier (PP: 0, $: 100): sima gépfegyveres katona, van, hogy sok lúd disznót győz, de nem jellemző.

Grenadier (PP: 5, $: 250): gránátos fickó, leginkább az ellenséges gyalogság ellen jó.

Bazooka (PP: 20, $: 400): a mindenki által kedvelt bazookás, nagy előnye hogy légi célpontok ellen is hatásos.

Doctor (PP: 20, $: 600): a doki teljesen harcképtelen, feladata hogy a sebesülteket ápolja, némi szteroiddal.

Cameraman (PP: 0, $: 500): az események rögzítéséért felelős.

Spy (PP: 50, $: 800): észrevétlenül belopózni az ellenséges bázisba, kifigyelni az ellent, ez a kém reszortja.

Commando (PP: 80 $: 1000): a legkeményebb gyalogos, akár egyszemélyes küldetéseket is végrehajthatunk vele.

Mechanic (PP: 25, $: 800): a szerelők a sérült járműveinken segíthetnek.

Szárazföldi egységek (szinte az összes járműnek van megtévesztő álca változata, rájuk nem térek ki.)

Troop Transport (PP: 20, $: 500): páncélozott csapatszállító jármű.

Reconnaissance Jeep (PP: 20, $: 600): felderítő dzsip.

Tank (PP: 25, $: 1200): a hagyományos lánctalpasunk.

Mine Layer (PP: 30, $: 1500): aknatelepítő harckocsi.

Mobile Artillery (PP: 50, $: 1800): ágyúval felszerelt harckocsi.

Mobile Radar (PP: 60, $: 1500): mozgó radar, felderítésre kiválóan alkalmas.

Radar Jammer (PP: 65, $: 1500): az ellenfél zavarása érdekében ilyet is vihetünk magunkkal.

Advanced Tank (PP: 70, $: 3600): továbbfejlesztett tank, erőseb, stb.

Missile Launcher (PP: 85, $: 12000): nagyon kemény rakétákkal ellátott harckocsi (elődje a katyusa volt)

Reapair Truck (PP: 20, $: 1500): szerelő kocsi, a sérült egységeink ellátására.

Mobile Anti Air Craft Defense (P: 60, $: 1500): a légierő ellen használatos ágyúval ellátott harckocsi. Földi támadás ellen védtelen.

Légi egységek

Civilian Helicopter (PP: 0, $: 1400): csapatszállító helikopter, asszem' 4 polgári lakós transzportálására alkalmas.

Transport Helicopter (PP: 40, $: 700): teherszállító helikopter, a gyorsabb építkezés érdekében érdemes gyártani (?).

Reconnaisaance Drone (PP: 45 $: 1400): felderítő rakéta.

Anti tank helikopter (PP: 65, $: 2000): Az egyik legkeményebb helikopter, mint ahogy a neve is mutatja, keményen lehet vele irtani a szárazföldi egységeket.

Paratroop Helikopter (PP: 40, $: 3000): csapatszállító-harci helikopter.

Tactical Fighter (PP: 70, $: 3800): Vadászgép, vigyázzunk vele, mert a légvédelem hamar semlegesítheti.

Strategic Bomber (PP: 90, $: 8000): nehézbombázó repülőgép, lassúsága miatt, még védtelenebb a légvédelemmel szemben.

Vízi egységek

Missile Launching Submarine (PP: 100, $: 20000): Az egyetlen vízi jármű, a tengeralattjáró eszméletlenül drága, de kemény is.

AZ ICP ÉPÜLETEK

Refugee Camp (PP: 0, $: 2100): szintén egyfajta toborzó tábor.

Hospital (PP: 20, $: 2000): nagyjából megegyezik a GHOST börtönnel, csak a kórház jóval humánusabb.

Marine (PP: 0, $: 150): egyszerű gépfegyveres gyalogos, talán csak a nevében más?

Mine Clearing Expert (PP: 45, $: 600): fémdetektorral ellátott aknakereső ember.

Awacs (PP: 45, $: 2110): felderítő repülőgép

Strategic Bomber (PP: 90, $: 12000): lopakodó bombázó.

Missile Launching Cruiser (PP: 100, $: 30000): nagyon brutális nehézfegyverzettel ellátott hadihajó.

Jó játékot!

CSIPI M LEE

CONFLICT ZONE

UBISOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ GYÖNYÖRŰ, HANGULATOS, MAI RTS
× A KÉT FÉL LEHETNE JÓVAL ELTÉRŐBB

9.5 pont

KONVENCIÓ

"Mitől lesz jó egy RPG?" – tették fel nem is olyan régen a kérdést az Újságírónak. Ott és akkor félvállról vette a firtatót (hiszen közvetlenül előtte azt is megkérdezték, szerinte hány miniatűr japán zászlót lehetne előállítani egy standard pöttyös Rudi csomagolásából), a Breath of Fire érkezése azonban komolyabb hozzáállást kívánt. Nos, a válasz egyszerű: általában a remekül kidolgozott hősei, vagy az emlékezetes helyszínek; de mindenekelőtt a története adja el a szerepjátékot. A BoF egyetlen kritériumnak sem felel meg: karakterei sablonosak, világa nyers, meséje klisékbe fullad.

Hogy akkor mégis hogyan vált kultuszjátékká? A BoF "technikai RPG" – számos újítást és rengeteg színes, érdekes ötletet sikerült belegyömöszölni kilenc évvel ezelőtt ebbe a játékba, amit azóta sikerrel vett át sok sorozat – az egykoron friss gondolatok mára a zsáner természetes velejárói lettek. Iskola volt, a világ pedig megtanulta a leckét. A Sötét Sárkányok mesterkedését megakadályozni igyekvő nyolc hős (egyszerre négy vihető harcba) vezére Ryu (japánul ez annyit tesz: sárkány), aki csupán névrokona egy másik, nevesebb Capcom sorozat központi szereplőjének. A rohamosztag tagjai Nina, Windia szárnyas hercegnője; Karn, a világ legügyesebb tolvaja; Bo, a vadászatban jártas "farkasember"; Gobi, a kufárhal; Ox, a kovács (nevéhez hűen egy nagy "barom" karakter, a játék "erős" figurája); Bleu, a csapat varázslónője és Mogu, a vakond. Mindenki 100%-ig tipizált – Ryu (a GBA változat furcsamód a Zack nevet erőlteti, ha nem adunk meg semmit) bír a legjobb offenzív és defenzív tulajdonságokkal, ő kapja a legjobb páncélokat és fegyvereket; Nina mint minden RPG bűbájosa gyenge és csak gyógyításra használható; Bo, bár egész jól bánik az íjjal határozottan közepes tulajdonságokkal rendelkezik – sem a varázslás, sem a harc nem megy neki igazán jól, et cetera. A díszletek szintén nem ejtik transzba a gyakorlott kalandort a narráció pedig szegényes – pedig Prima, a tenger alatti kereskedőváros vagy Tunlan holdvilágnál meglesett fürdőző hercegnője megérnének egy misét - így a játék olyan, mint amilyen az Ezeregyéjszaka lenne Sahrazád nélkül. Mint "technikai RPG" azonban, a BoF kiállta az idő próbáját, hisz maradtak ma is egyedi elemei, mint pl. Karn fúziós varázslatai vagy a "map ability" – a szereplőgárda térképen használható tulajdonságai. A főhős horgászata pl. elengedhetetlen a Sárkánykard és a Sárkánypáncél megszerzéséhez – ezek nélkül nem tudjuk a Kiképző Szentélyek kihívásait elfogadni, ebből fakadóan nem tudjuk megtanulni a Sárkányvarázslatokat ergo nem tudjuk majd leverni a főgonoszokat. Hasonlóan befejezhetetlenné teszi a játékot, ha átnézünk Nina repülési képességei felett, vagy ha ignoráljuk Bo azon tulajdonságát, hogy képes áthaladni az erdős területeken. A szabály minden szereplőre applikálható.

KONVERZIÓ

A zsebben hordható "Tüzes lehellet" nem az, aminek látszani szeretne: nem az eredeti, 1993-ban Super Famicom-ra (majd egy évre rá SNES-re) megjelent játék feljavított változata. Újra lettek tervezve a csataképernyők portréi, igen; graduálisan változik a menük alapszíne, valóban – és ha akad a háznál link kábel, tárgyakat is cserebérélhetünk barátainkkal (sőt, minden ilyen alkalommal a játék véletlenszerűen ajándékokat osztogat). A veszteséglista hosszabb. Nem titok, hogy a játékot annak idején a Squaresoft fordította angolra (és nehezítette be: a japáni változat sokkal könnyebb; rengeteg remek páncélt és kiegészítőt szerkesztettek ki a játékból, hogy "kiegyensúlyozzák" a keményebb szerepjátékokhoz szokott Nyugatnak). Kevesebben tudják, hogy ők készítették a dokumentációt; tervezték a borítót és ami a legfontosabb: ők forgalmazták a játékot. A nyugati Advance kiadás sikeresen megszabadít minden kellemes emléktől: a promóció igénytelen (nem érvényes ez a japáni GBA BoF1-re; lásd www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/gbabof1/), a csomag tartalma a semmihez közelít, a Square tevékenységének pedig még a nyomait is eltüntették, pedig a játék továbbra is az ő fordításukat használja. Sehol egy logó, sehol egy utalás. Továbbá – ha Gandalf kegyes **(Az. De nem érdemled meg! A jó szívem fog egyszer a sírba vinni... GvM)**, látható az oldalon egy összehasonlító illusztráció: SNES kontra GBA. Megfigyelhető, hogy a GBA verzió, mivel az eredeti grafikát használja, alacsonyabb felbontása miatt kényszerűségből levágta a kép tetejét és alját. Ez számtalan esetben lesz rendkívül bosszantó, hiszen nem egy olyan fejtörővel találkozunk majd kalandjaink során, ahol egyszerűen muszáj lenne belátnunk nagyobb területet. Kiváló példa erre pl. a Tock Torony (Carmen-től keletre) harmadik emelete, ahol a padlón elhelyezkedő teleport-puzzle kellemetlen fel-le mászkálássá fajul... vagy a Spyre Torony, vagy Pagoda. Az is megsasolható, hogy a felújított BoF sokkal világosabb, mint elődje. Ésszerű megoldás: a GBA meglehetősen gyenge képernyőjén így nem kell szétfolyatnunk szemünk becses világát – de kétélű penge is egyben: oda a hangulat, amit az eredeti keltett vörösen izzó tüzeivel, sötét katakombáival, mélyzöld fenyveseivel. Itt minden pasztell. A grafika redukciója mindezek ellenére érthető és logikus – nem úgy a hangé. A zenék gyengébben szólnak, a hangeffektusok erőtlenek. Míg az eredeti a furcsa bevezetésével (Sara és Jade csatája, majd a lány sorsa felőli bizonytalanság, a csak SEJTETT végkifejlet) sikeresen csalta a szívet a torokba, itt mindez hatástalan és érzelemmentes.





KONKLÚZIÓ

Annak ellenére, hogy a BoF egy tisztességesen megcsinált játék, nem ajánlható fenntartások nélkül. Azok számára, akik csak most ismerkednek a zsánerrel, túlságosan összetett lesz; azok számára, akik szerepjátéktól szerepjátékig élnek, kiábrándítóan üres lesz; azok számára pedig, akiket az említett képcsonkítás miatt megközelítőleg 30-35 órásra duzzadt tiszta játékidő csábít, rettentően unalmas lesz.

Ha valaki mégis nekiáll, reméljük kárpótolja majd őt minden hiányosságért a részletes, kézzel gyártott grafika; a több, mint negyedszáz bejárható lokáció, a kétfajta befejezés lehetősége vagy a BoF kedves japáni humora (kezdve onnan, hogy a bevezetésben lángokban áll a falu – Ryu pedig az infernó kellős közepén egy kényelmes nyoszolyában húzza a lóbőrt egészen odáig, hogy Tolvajfalvában [Bleak] megszállva még a kocsmáros is megpróbál majd kirabolni ;). Próba szerencse.

reiker@eigo.co.jp



SUPER NINTENDO | GAMEBOY ADVANCE





BREATH OF FIRE

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ A SZERZŐ FELTÜNTETTE AZ E-MAIL CÍMÉT, ODA LEHET PANASZKODNI
× A SZERZŐ IGNORÁL MAJD MINDEN REKLAMÁCIÓT

6 pont



TEKKENRÚGOTT TESZTELŐ

R. Úr a konyhapultnál állt és a jégkockával teli poharakba egyenlő arányban Kahlua-t (mexikói kávélikőr), vodkát és tejet adagolt. Fehér Oroszt gyártott – ezt vedelte a "Nagy Lebowski" hordószám. "Jó ez a Tekken." – próbálta megindítani a társalgást vendégeskedő barátja, S. Úr – "Ahogy elnézegetem, megvan itt minden. Kilenc ütős karakter a Tekken 3-ból (Xiaoyu, Yoshimitsu, Nina, Law, Gunjack, Hwoarang, Paul, King és Jin), klasszikus és a Tag Tournament-ből továbbfejlesztett játékmódok (Time Attack, Survival, 3 on 3 Arcade), link kábel támogatás (VS Battle, 3 VS 3 Battle). Hangeffektusok és zenék a Tekken 3-ból... jé, most látom: ha lenyomva tartod a karakterválasztásnál az R ravaszt, másik kosztümöt kapsz – igaz, csak a meglévő ruhád színpalettáját keverték újra. A grafika lehetne jobb is: múltkor mutattad a Tony Hawk 3 bétáját, abban meg bírtak jeleníteni egyszerre négy textúrázott poligon karaktert, itt meg minden bitmap. Ez a "nagyítgatás" effektus kicsit gusztustalan, ellenben a "kimozdulás oldalra" a pálya pörgetésével egész frappánsan meg lett oldva. Jó ez a Tekken... a lebutított három gombos harcrendszert is meg lehet szokni (A - rúgás, B - ütés, R - dobás; L - csapattárs-váltás a Tag módokban, a kézikönyv szerint - nekem mondjuk a Select-el sikerült) és a nehézségi szinten is igazítottak. A kombók jóval kevesebb sérülést okoznak, mint korábban – igaz, sokkal kevesebb van belőlük és sokkal egyszerűbben kivitelezhetőek" – átvette időközben elkészült italát. "Nem, ez a Tekken NEM jó." – szögezte le R. Úr – "Nagyon lassú, bár az eredetinél jóval lassabb európai PAL PS / PS2 változatokon felnevelkedett generáció ezt nem fogja észrevenni. Nézd – a magányos játékos számára nincsenek megnyerés-animációk (se állóképek, se semmi) és nincsenek rejtett titkok - Heihachi-n és az utána megnyíló Team Battle módokon kívül (ez utóbbit még a Tag Tournament leste el az SNK játékoktól). Üres, csupasz az egész. Te se bírtad 10 percnél tovább. A link kábeles bunyó pedig azért nem lesz kedvenc, mert egy ilyen harcrendszer túlságosan primitív és limitált ahhoz, hogy tartósan élvezhető legyen. A GBA teljesítmény szempontjából – a mindent leegyszerűsítő laikus szemszögéből – a SNES és a PS között van; sajnos a GBA Tekken szintén: már a 2D finesse után, de még a 3D forradalom előtt vegetál, nem több egzotikumnál, egy egyszerű technikai bemutatónál." – zárta le a diszkussziót R. Úr. Az asztalon át egy Super Street Fighter II X Revival kartot csúsztatott barátja felé. A ráncok kisimultak – vidáman, Fehér Oroszt szopogatva agyabugyálták egymást egy szebb múlttól megindítva.

reiker@eigo.co.jp





TEKKEN ADVANCE

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT FRANCHISE
× VISSZAÉLÉS A VÁSÁRLÓ BIZALMÁVAL

4.5 pont



AZ INDEX.HU DREAMCAST FÓRUMÁNAK, SZERETETTEL

A ChuChu Rocket! a videojáték-történelem egyik – méltánytalanul – félreértett epizódja. 1999 őszén jelentkezett első ízben Dreamcast-on, hogy a gép online kapacitásának apostolaként haljon gyors mártírhalált. A DC késői, európai örökbefogadói már a géppel kapták, ajándékba – de legtöbbjük számára az egyszerű, egy játékosra írt fejtörő skatulyában végezte – sarokba hajítva a konzol kézikönyvével együtt. Elég volt azonban négy kontrollert csatlakoztatni és a játék hirtelen vad, ádáz multiplayer reflexpankrációt prezentált egyetlen képernyő előtt; a hozzá kötelező kiszerelésként járó üvöltözéssel, joypad-csapkodással és bizonyos körökben a profán – szaporodással, felmenő ági rokonokkal és ezek tarka kombinációival ízesített – "szókincs" lehető legszélesebb spektrumon mozgó demonstrációjával. A GBA változat ugyanezt kínálja – természetesen link kábelen; cartridge-ből elég egy darab! A cél: az összecsapás ideje alatt riválisainknál több ChuChut (űregeret) irányítani saját rakétánkba, a rakétánkkal megegyező színű kurzornyíllal a pályán megfelelő terelőnyilakat elhelyezve. A portálokból özönlő egérkékre a potenciális veszélyt valójában nem is a kóbor KapuKapuk (űrmacskák) jelentik – sokkal inkább az azokat a rakétánk felé hajtó, szabotázsra mindig kész emberi ellenfeleink – ha macska jut a rakétánkba, normális esetben odaterelt egereink harmadát elveszítjük. Ami a különbségeket illeti: csupán az internetes játéklehetőség valamint a kooperatív Stage Challenge távozott – hiányukért mindenkit bőven kárpótol majd a Puzzle mód frissen feltűnt "User Stage" gyűjteménye, amit a SEGA a világ DC szervereire egykoron feltöltött, a játékosok által barkácsolt szintekből válogatott. Az "User Stage" négy "rakétányi" új pályát zúdít a nyakunkba – egészen pontosan 2500 darabot (minden rakéta 25 karaktersziromra nyílik, azok mindegyike 25 új kihívásra). A puzzle mód remek, egyetlen játékosra kihegyezett, fokozatosan megnyitható csoportokba osztályozott fejtörői gyakorlatilag megegyeznek a forráséival – persze van, ahol változtattak a reklám kedvéért (lásd Normal mód 13. pálya). Változatlan az együttműködésen alapuló, akár négyen is játszható Team Battle és megmaradt a pályaszerkesztő is – a korábban említett Stage Challenge pedig egy játékosra optimalizálódott. Friss és új azonban a meglepően jól használható karakterszerkesztő mód. A bevezetőben felcsendülő "Szonikkü tímü" szignó hasonló aurális inger a szürkeállománynak, mint a Castlevania címképernyő "Kyrie, eleison"-ja ("Uram, irgalmazz!"), ez pedig csak egyet jelenthet: időközben a CsuCsu is modern klasszikus lett.

reiker@eigo.co.jp





CHUCHU ROCKET!

SEGA/SONIC TEAM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ SINGLE PAK MULTI, "RAJONGÓI" PÁLYÁK, JAPÁNI TV REKLÁM :)
× A NAGYKÖZÖNSÉG EZT A HEPAJT IS KIHAGYJA MAJD

8.5 pont

JÉG VELED, SPYRO!



"A gonosz kuruzsló megtaposása után a tengernyi Rhynoc had itt maradt velünk. Vezetőjüket elvesztve megpróbálták beilleszkedni, de mindenhonnan kiutálták őket és a leggenyább munkákat adták nekik. Egy távoli könyvtárban, dolgozott könyvtárosként a Grendor nevű Rhynoc. Nem akart ő harcolni és hatalmas karrierre se vágyott, viszont egy nap, mikor Bianka a könyvtárban keresgélt útikönyvek után, hogy megtervezze a nyaralásuk úti célját Spyroval és Hunterrel, otthagyta a sötét lelkű mágus varázskönyvét az asztalon. Grendor ráakadt és elkezdte olvasni. Hamarosan ráérzett az ízére és egyre mélyebben merült el az igék sorai közt. Míg Spyro, Bianka és Hunter a napon sütkéreztek a tengerparton és élvezték a jól megérdemelt pihenésüket a legutóbbi kalandjuk után, Grendor talált egy varázsigét, mellyel ocsmány satnya külsejét izmossá és sármossá varázsolhatja, de véletlenül fejjel lefelé tartotta a könyvet, mikor felolvasta a varázslatot és elszabadult a baj. Egy kétfejű szörnyeteggé változott, akinek a gonosz feje a sötétségbe akarja taszítani a világot. Elrabolta Zoe-t a jó tündért és befagyasztotta a föld legtöbb tündérét. Zoe az utolsó pillanatban tudott küldeni egy üzenetet Spyronak, az egyetlennek, aki megakadályozhatja ezt a lidércnyomást. Természetesen azonnal útra kelnek és Bianka ekkor veszi észre, hogy elhagyta a varázskönyvet. Most már minden világos, azonnal akcióba kell lépniük.





AZ AKCIÓ

A Playstation tulajdonosok most biztosan elmosolyodnak meghallván, hogy a Spyro megjelent Gameboy Advancera, de talán mégsem ha pár pillantást vetnek a képekre, hiszen a program gyönyörű a maga nemében. Nehéz elképzelni, hogy mekkora meló lehetett a Spyro teljesen három dimenziós terepeit átültetni Gameboyra. Még is sikerült, a játék megőrizte térbeli hatását, bár inkább kissé izometrikussá vált a nézet. Döntve látjuk a pályát és bármerre mozoghatunk, akár fel is mászhatunk emelvényekre vagy levitorlázhatunk onnan.



Maga a játék többnyire teljesen olyan, amilyen a nagyobb masinákon volt. Egy mászkálós ügyességi programról van szó, melyet néhány bonusz szint is tarkít. Ilyen például a Sparx-al való repülés az erdőben, vagy a gyémántgyűjtés. Van egy kiinduló pálya, ahonnan az igazi akciót mágikus kapukon keresztül érhetjük el. Minden szint teljesítése után ide kerülünk vissza. Ahhoz, hogy kinyithassunk egy újabb kaput, meghatározott gyémánt mennyiséggel kell rendelkeznünk, amit a már elérhető pályákon kell beszereznünk. A játék során Spyrot és Sparxot irányítjuk, van hogy egyszerre, van hogy külön. Ha a hagyományos pályákon haladunk, akkor Spyro-t kormányozzuk, és Sparx mindenhova követ bennünket. Viszont van, hogy felülnézetből játszunk Spax-al, ha olyan helyre kell bemennünk, ahová Spyro nem fér be. Ilyenkor többnyire csak gyémántokat szedegetünk, bogarakat írtunk és a főellenséggel küzdünk meg. Minden teljesített szint után az össze felszedett kincsünk bekerül a kis ládikánkba és a program automatikusan el is menti nekünk az állást a kártyára. Nos, nem tudom ez mennyire az én hibám, de eddig még nem találkoztam olyan Gameboy Advance játékkal, ami fagyott volna. A Spyro viszont már lemerevedett nálam párszor, főleg az állás visszatöltésnél. Kiválasztom az állást és fekete képernyő köszönt. Egy kikapcsolás és újrapróbálkozás többnyire meghozta az eredményét. Ez akár a gép hibájának vagy egyedi kártyahibának is betudható.



Ahogy egyre merülünk bele a játékba feltűnhet, milyen zavaró, hogy akárhol vagyunk a pályán, halálunk után a legelejére tesz vissza a gép. A tengerparton a legborzalmasabb, hogy amint a vízhez érünk, azonnal elsüllyedünk és meghalunk. Míg a lávás pályán a tűzbe esve csak megpörkölődik Spyro feneke. Persze sárkány létére jobban bírja a tüzet, de ez akkor is gáz szerintem. A hidakon átjutni kész művészet, mert ha a fél lábunk is a vízhez ér máris elmerülünk. Itt megemlíteném, hogy az irányítás bizony nem mindenhol remekel. A legtöbb baj a célzással van, ezáltal Spyro mozgásával is. Mivel nagyon nehéz pont úgy állni vele, hogy eltaláljuk a tűzokádással vagy azökleléssel az ellenfelünket. Talán az irányító gombjai nem képesek finoman forgatni hősünket, de ez Sparx esetében még jobban előjön, mert lövöldöznünk kell a ránk támadó bogarakra. Elég nehéz lesz eltalálni őket. Tehát a mozgás feloszlik a négy alapirányra és az átlókra, nehéz egy átmenetet összehozni.





SPYRO MOZGÁSA...

...szerencsére megtartott minden extra tulajdonságot, amire korábban is képes volt. Így a B gombbal tüzet okádhatunk, ez a leghatékonyabb támadás, az R gombbal futva felöklelhetünk mindent, ami az utunkba kerül. Ez utóbbi túl gyors ahhoz, hogy a satnya kormányzással jó irányba állíthassuk. Az A gombbal tudunk ugrani, illetve többszöri lenyomásával vitorlázni és egyhelyben repdesni. Ha nyomva tartjuk az L gombot és kombináljuk az irányokkal, akkor mozgathatjuk a kamerát. Ez nagyon hasznos tud lenni, mivel a kicsi kijelző miatt nem látjuk be valami jól a terepet.

Szólni akartam még Sparx funkciójáról a normál pályákon is. Alap esetben lila színnel repül mellettünk, de ahogy Spyro sérüléseket szerez, úgy változik Sparx színe is. Tehát ő a mi energia kijelzőnk. Három veszteség után, Sparx eltűnik, ezután a következő seb már halálos lesz. Ha találunk legelésző birkákat a mezőn, érdemes felöklelni őket, hiszen ez Spyro kajája és ilyenkor Spax is visszanyeri színét.

Végül is teljesen rendben van ez a Spyro játék, kihoztak belőle mindent, amit csak lehetett Gameboyon. Elég hosszú, elég szép és változatos helyszíneken kalauzol keresztül bennünket és a nehézség sincs eltúlozva. Csak a felejthető zenén és a gyenge irányításon javíthattak volna.

Tibi

SPYRO SEASON OF ICE

UNIVERSAL

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ SZÉP, HOSSZÚ, MAJDNEM, MINT PLAYSTATION VERZIÓ
× AZ IRÁNYÍTÁS NEM A LEGKORREKTEBB

8 pont

STEVEN GERRARD'S TOTAL Soccer 2002



KIS KÉPERNYŐ, NAGY FOCI

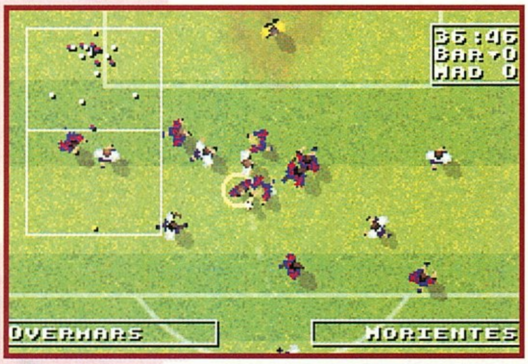
Egy újabb játék Gameboy Advanceos focirajongóknak. Megérkezett ugyanis a Total Soccer, amely az eddigiek közül tényleg a legkimagaslóbb élményt nyújtja az apró gépeken. Azt nyilván tudjuk, hogy a foci mindig is jelen volt a szórakoztató számítógépes játékok palettáján, még akkor is, mikor nem volt csillogó, villogó, vakító három dimenziós megjelenítés. Leginkább ezeket az időket idézi a Total Soccer 2002, a maga kis felülnézetes kamerájával, talán a Kick Off első részeihez lehetne hasonlítani a látványt. A program semmivel se nyújt többet, mint a régi vetélytársai. No, de lássuk részletesen, miket is kínál.

Mint azt már megszokhattuk, játszhatunk szimpla menetet a gép ellen, vagy egy másik játékos ellen, a Link Kábelt használva. Ez utóbbi esetben természetesen két cardridge-al kell rendelkeznünk. Aztán ott van még a bajnokság, ami lehet Európai, Világbajnokság, vagy saját magunk által szerkesztett. A program a 2002-es idényt dolgozza fel, vagyis a csapatok és játékosok valódiak, közel 38 válogatott közül csemegézhetünk.

Az irányítás különösen egyszerű, csak az irányok és az A, B gombokra lesz szükségünk. Ha nálunk a labda, akkor az A-val rúghatunk, míg a B-vel passzolhatunk. Ha labda nélkül vagyunk, mindig a hozzá legközelebb lévő játékost irányítjuk, és a gombokkal felrúghatjuk, illetve elkobozhatjuk ellenfelünktől azt. Ezen felül funkcionál még a Start, illetve a Select gomb, melyekkel az utolsó pár másodpercet nézhetjük vissza (Replay), vagy a pause menübe léphetünk. Egyébként, ha gólt lövünk, automatikus visszajátszást kapunk. Sajnos a kapusok irányítása teljességgel a gép által történik, nem is kapcsolhatók manuálisra. Kis időnyi játék után az lesz az első, ami feltűnik a számunkra, hogy mennyire egyhangú a program, mivel az irányítási lehetőség elég erősen korlátozva van. Csupán megyünk, rúgunk, passzolnunk néha és ennyi. Látványos figurázásokra, mutatványokra, hiába számítunk. Ami talán egy kicsit javít a helyzeten, hogy a taktikai részbe van beleszólásunk, ha a taktikai táblára lépünk, akár játék közben is. Beállíthatunk szinte mindent, elhelyezhetjük az embereinket, formációkat választhatunk, stb.

Nem hinném, hogy ennél sokkal jobbat lehetne csinálni erre a picurka gépre, mivel a 2D-s scroll legalább villám gyors. Ha elmennek a 3D irányába, akkor ismét alig lenne látható, hogy mi történik és még lassú is volna (mint az X-Games esetében).

Tibi





STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER 2002

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

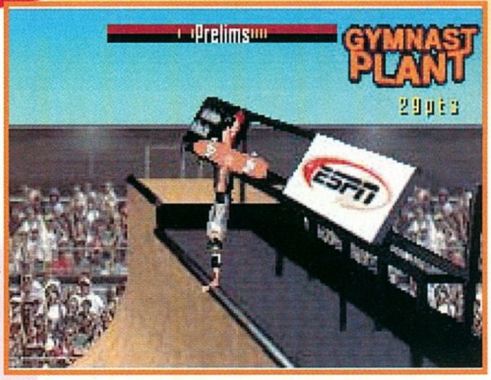
1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ 38 VÁLOGATOTT A 2002-ES IDÉNYBŐL
× KORLÁTOZOTT IRÁNYÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

7 pont



X Games skateboarding



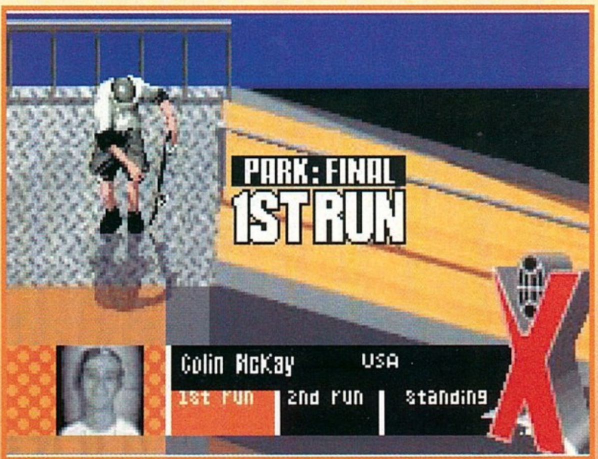
OLLIE HOPP!

Mikor a dobozt a kezemben tartottam az állt rajta, hogy a nyolc legjobb skateboarder szerepel benne, hogy eddig soha nem látott grafika és sebesség jellemzi, hogy a legtökéletesebb gördeszka emuláció. Nos, ezek után helyeztem be a cardridge-ot a gépbe. Ilyen reklámszövegek után csak csalódni lehet. Mondanom sem kell, hogy nem jött be a program, sőt mi több kifejezetten rossznak találtam. Nyilván figyelembe kell vennünk, hogy Gameboy Advance-on fut és lehet, hogy Gameboyon tényleg ez az eddigi legjobb gördeszkás játék, de miért erőltetünk olyat, ami nem megy? Ez pont olyan, mint amikor Playstationre kiadnak egy olyan stratégiai játékot, melynek irányításához egy billentyűzet is kevés lenne, meg három egér a nyakunk köré tekerve. Jelen esetben egy hatalmas TV és jó nagy távolság lenne az optimális, hogy átláthassuk és beleélhessük magunkat a játékba. Persze ez még messze nem elegendő a sikerhez. De ezen a picurka képernyőn semmit sem látunk. Egyrészt sötét a kép, a figuránk alakját kivenni se bírjuk, másrészt a kameranézet menet közben változik. Mikor a földön siklunk, vagy egy ugratóra hajtunk nézetet vált a gép. Sajnos ez elég lassan történik, látszik ahogyan matekozik rajta szegény GBA. A képeket nézegetve azt lehetne gondolni, hogy mire föl fikázom a játékot, hiszen a grafika szép, a screenshotok jól néznek ki. Igen, ez így van. De a valóságban olyan sötét az egész, hogy semmit se fogunk látni természetes fény nélkül. Még a Castlevania is sokkal jobban látszott a sötét kazamatáival.

A játék többfajta módot kínál nekünk, mehetünk egy Vertical ramp nevű pályára, vagy akár csak a parkba szórakozni. Mindkét helyen lehetőség van freestye-ra vagy pontozásos versenyre (X-Rage). A parkban a már ismert apróbb felhajtókon, korlátokon csúszkálhatunk, míg a vertical ramp a nagybetűs versenyt jelenti. Itt a gombok kombinálásával egy hatalmas fél csőben figurázunk és a cél, hogy a bírák és a közönség tetszését minél jobban elnyerjük. Talán ez az a része a játéknak, amely a legjobban élvezhető. A menürendszer olyan ocsmány, hogy csoda lesz, ha megtaláljuk benne, amit keresünk. Minden esetre az Options-ben van egy Skate Shop nevű hely, ahol mindenféle cuccokat vehetünk a megkeresett pontokon, javíthatunk képességeinken.

A kártya tartalmaz mentési lehetőséget, így automatikusan menti is a helyzetünket. Különben extra szereplőket is itt van lehetőségünk feloldani. Mit is mondhatnék még? Nem voltam megelégedve a programmal, az irányítással sem. Az ilyen programok nagy, átlátható terepet és nagyon gyors gépet kívánnak. Egyszerűen nem Gameboyra való.

Tibi



X-GAMES SKATEBOARDING

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

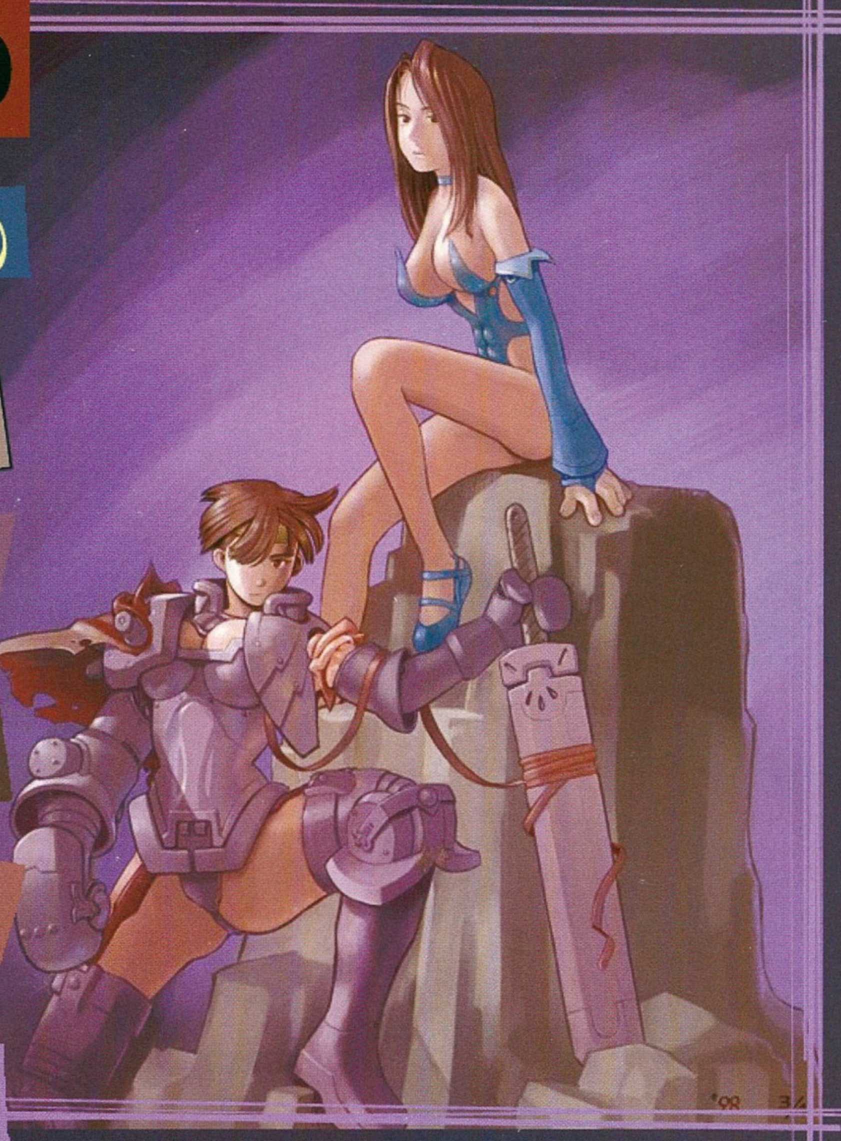
1 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA

✓ VALÓDI DESZKÁSOK, JÓL KIDOLGOZOTT FÉNYKÉPEKKEL TŰZDELT KÉZIKÖNYV
× ÁTLÁTHATATLAN, NEM ELÉG GYORS EZÁLTAL KEZELHETETTLEN

5 pont

csevegő

Szasztok! Mivel ebben a hónapban mondhatni az összes tesztelő az utolsó napig gályázott (Reiker fiam egyenesen odáig merészkedett, hogy az utolsó nap KEZDETT gályázni), én vállaltam be a Csevegőt. (Marha, marha, marha – fej asztalba veregetése.) Anyag az volt bőven (Kapás Gabit inhüvelygyulladással kezelik a Baleseti sebészeten), de én leginkább már a következő hónap izgalmait várom, mert épp most szólt "levélgépelőnk", hogy újabb mestermű érkezett a "legendás" GYZ-től, de a szokásosnál sokkal barátibb hangvételű. Má' Gyézé sem a régi, a végén még barátok leszünk… Mindegy, addig is nyomassuk… A levelek erősen vágva vannak, mert egyrészt mindenkinek szómenése volt, másrészt elég sok "Boldog Karácsonyt" szöveget találtam, ami arra utal, hogy "kissé" el vagyunk maradva a leközlésükkel. Ez van bazzé, növelni kell a Csevegőt 8 oldalasra… Gandalf (valaha Martin)



Hi 576 Konzol Team! Már régóta veszem az újságot és azt kell, hogy mondjam, teljes mértékben meg vagyok vele elégedve. (Csak az az egy baj van vele, hogy túl hamar végigolvasom…)

Olvasd visszafelé, vedd fel videóra, játszd le visszafelé, és úgy hallgasd az immáron "jó" szöveget! GvM

Tetszenek a cikkek (különösen, amit a Bouncerről vagy a Gran Turismo 3-ról írtatok). Nincs is kedvenc tesztelőm, szerintem itt mindenki vérprofi! Tavaly karácsony óta boldog PS2 tulaj vagyok, kedvenc játékom a Tekken Tag Tournament. Ebből talán már nem nehéz kitalálni, hogy melyik az egyik kedvenc játékstílusom. (Bár még sokat szeretek.) Nos, ezzel kapcsolatban lenne pár kérdésem, amire örülnék, ha válaszolnátok. Mikor jelenik meg Európában a Tekken 4 és a Virtua Fighter 4?

2002-ben. Ezt saccolom. Egy mágus nem látnok. GvM

Azt hallottam, hogy Amerikában a Tekken Advance már idén novemberben megjelenik, nálunk mikor lesz kapható?

2002-ben. Ez biztos! Egy mágus lát azért dolgokat. GvM

Ja, és a szeptemberi számban írottakkal (a Goofy's Fun House cikknél) teljes mértékben egyet értek Endrédy Tibivel, szerintem is biztos, hogy az Xboxhoz nem sokkal a gép megjelenése után elkészül az illegális emuláció Windows alá. (Különben én sem szeretem a Microsoftot, már sokszor csalódtam bennük.) Shiff András, Budapest

Nem hiszem, hogy lesz belátható időn belül igazán jó X emulátor. Azé' az elég merész lenne! Még a 16 bites konzolemulátorok is csak mostanában futnak igazán jól (vagy csak én vártam túl sokat a PC-m alkatrészeinek feltuningolásával?), de ha igaz a pletyka, hogy az Xbox tök ugyanaz belül, mint egy PC, akkor most hülyeséget mondtam… De mikor mondtam én hülyeséget? GvM

Hello emberek. Gondoltam tollat ragadok, és elmesélem a Vivi bábúm kalandos történetét, ami csak úgy hemzseg az izgalomtól. Kezdődött azzal, hogy beküldtem a választ, és reménykedtem, és gondoltam magamban: basszus nem nyerek semmit. Aztán az áprilisi szám végén megpillantom a nevem. Kb. 2 napig vigyorogtam, és mutogattam mindenkinek a nevem. Minden nap vártam a postást, de az a szemét nem akarta hozni a babát. Csak vártam és vártam és vártam. Majd egy nap megjelenik oszt ilyet szól 7 kiló lesz. Mondom ne vicceljen már. Megharagudtam rátok, és mondom egyelőre ne küldje vissza. Írtam nektek egy "ünnepélyes" hangulatú levelet, amit még aznap feladtam. Én hülye. Másnap reggel lementem a postára a májusi konzollal, és már azzal fogadtak, hogy tévedés volt, és odaadták a csomagot. Eddig oké. Na már most az az "anyázós" levelet már szállították volna el, de én megmentettem. Hál isten. Csak nem értem, hogy miért csak én vettem a fáradságot, hogy írjak egy köszönőlevelet. Gáspár Alex

Alex barátom, ha jól emléxem egy kezemen meg tudom számolni azokat, akik a Konzol nyereményjátékainak történelmében megköszönték az ajándékaikat, szal' teljesen elérzékenyültem… Szerencséd, hogy nem jött meg a gyala levél, mer' olyat tettem volna veled… Ja, szívesen! GvM

Tisztelt 576 KONZOL! Vége a nyárnak, s így rájöttem, hogy a továbbtanulásomat egy gimnáziumba adtam be, s két hónap után rájöttem, hogy b*szott nehéz (very hard).

Nehéz? Mit fogsz mondani fiam, ha majd kikerülsz a nagybetűs Életbe? Havonta számlák befizetése zsebből, meló, barátnő eltartása… Addig jó, amíg a szülőket pumpolhatod. GvM

Ez aztán mire megy, na mire, hát az én kis PSX-em rovására. Erre a kis masinára már nem sokáig tehetem rá a kezem, mert eldöntöttem, hogy lecserélem egy DC-re. Mivel hogy PS2-re nincsen elég moneym így a választás erre esett. De még várok, egészen addig, amíg meg nem jelenik a Tony Hawk's Pro Skater 3.

Má' megjelent, de azért azt a DC vásárlást ne kapkodd el – inkább gyűjts még pénzt és utazz el Kanári szigetekre egy hétre! Vagy utald át nekem a pénzt, és a barid leszek! GvM

Visszatérve ahhoz, hogy veszek egy DC-t remélem csak nem bánom meg. Aki meg bármely konzolt is szidja pusztuljon a sárga földig. Nem tudjátok-e hogy DC-re kijön-e a Commandos 2 és a Heroes III?

DC-re már nem nagyon jön ki semmi! Ezek tuti nem. GvM

A kedvenc teszterem Martin. Az újságotok lehetne jobb is. A csevegőt feldobhatnátok valamivel. Na jó nem szóltam végül is "Nem értek hozzá". Mind Herr Fábry mondaná: "Kezeket a paplan fölé, éljenek a csajok". Tisztelettel: Papp Nándor, Cegléd

Nándi, szerintem ezt a "feldobást" te is kivitelezheted. Tudod: feldobod, aláállsz…a következő szám melléklete egy féltégla lesz! GvM

Tisztelt 576 Konzol! Kérlek a tesztelni való játékokat olyannak adjátok, aki szereti is a témát és tud is vele játszani! Megvettem a szeptemberi számot, végignéztem, majd amikor láttam az X-games Skateboardingot elkezdtem olvasni. Nem tudom, hogy nálatok ki ért a gördeszkás gamekhez, de hogy nem az aDaM az tuti. A fél teszt azzal ment el, hogy ő nem ért az ilyen játékokhoz, meg hogy nem nagyon tud az ilyenekkel játszani, de az Isten szerelmére akkor miért ő teszteli? Szerettem volna, ha hozzáértő kezekbe adtad volna. A teszt vége pedig egyenesen csúcs volt. Azt mondta, hogy ez a legjobb deszkás játék.

Tudod gyermekem nálunk az aDaM a sportfelelős, de még a Csipi is konyít némileg a deszkás játékokhoz. Az a baj, hogy ettől eltekintve ők "csak" játékosok, de nem "deszkások". A legtöbb férfiember ebből a betegségből idővel kigyógyul és benő a feje lágya; kidobja a buggyos, popsiközépre tolt nadrágot, meg a kapucnis, feliratos pulóvert. (A baseball sapkát nem dobja ki.) Luxus lenne azért alkalmazni egy ilyen "szakértőt", hogy a havi 1 deszkás gémről szakszerűen tudjon írni. Meg aztán, ha a Vers Miki írta volna, rosszabbul jártál volna… Az élet apró örömei. GvM

A tesztek egyébként tök jók, csak írjátok már oda a tulajdonságokhoz, hogy melyik játék hány CD-s.

Ha megveszed a játékot, úgyis kiderül, nem? Majd' mindegyik PS2 játék 1 DVD. Jaaaa, hogy te "piacon" vásárolsz…? Nemáááár. GvM

És a szerkesztőségről és mindenkiről egy képet közöljetek már le az újságban. A csevibe meg tegyetek néhány érdekfeszítő nénit. Kódokra meg ne pazaroljatok lapot. Az a gyengék erőssége. Végigjátszások azok elmennek.

Az "érdekfeszítő nénik" meg más lapok profiljába tartoznak. Azon viszont gondolkodom, hogy a szerkesztőségből berakok 1-1 képet mindenkiről, "érdekfeszítő" pózban… GvM

A Bagó Petit meg sajnálom, hogy már nincs nálatok. Mikor jön a Tony Hawk's 3? Tisztelettel: George Bush V.S. Osama Bin Laden

Én is sajnálom, ő is sajnálja, de hát az élet nem habostorta. Sajnálkozásból nem élünk meg. GvM

Csőtészta KONZOL!!! Először is köszönöm a GUNDAM robotot amit küldtetek, nagyon konkrét!!! Ja, és a kulcstartót is!

Na, még a végén kiderül, hogy vannak itt illedelmes emberek is! Szívesen, használd egészséggel. GvM

Visszatérve a GUNDAM-hoz.: a Japcsik által kedvelt sorozat már PS 2-n is hódít. A MOBILE SUIT GUNDAM: ZEONIC FRONT baromi nagy siker náluk, és nálam is. Esetleg egy tesztet nem kértek róla?

Arany gyerek vagy, de most kihagyom. GvM

Már majdnem végig nyomtam, igaz hogy japánul van az egész, de hamar kitanulmányozható a game. Annál is inkább örülnék neki, mivel a játék már (állítólag) az angolra való fordításra vár, és meglenne a teszt az amcsi megjelenés körül! (A Journey to jaburo már kint van náluk) Amúgy nehogy azt higgyétek, hogy egy pisis szórakozik, hogy mindenáron tesztelő akar lenni. Informatikai főSulira járok, de mindenem a videojátékok fantasztikus birodalma. A konzolosoknak meg üzenem, hogy fejezzék be a hülyéskedést, az un. "konzolháborúzást". Az újság konkrét, remélem bepakolsz a csevibe. Na szeva' CORGAN, Dunakeszi

Haverom, ha beindítjuk a "japán" rovatunkat te leszel az második számú esélyes a vezetői posztra. Mer' az első a "japáni" Reiker, és ugye ő az én kisfiam, akit nagyon szeretek, főleg, amikor képes időre leadni a cikkeit. Hallja az illetékes? GvM

Tisztelt 576K Szerkesztőség! Mindenek előtt hagy gratuláljak az újsághoz, az új design-hoz és az eddigi teljesítményetekhez. Azért írok, mert szeretnék hozzászólni a konzol témához és lenne néhány kérdésem is. Úgy látom valami nem OK a világgal. Divatba jött a háború.

Ezt ön csak most konstatálta? Én már azóta tudom, hogy kiléptem az iskola kapuján és a nyakamba szakadt az a fene nagy és hőn áhított önállóság! Meg amióta megvettük az első TV-nket (Color Star, de nem robbant) és kizárólag halál meg harc megy a híradóban. GvM

A húr pattanásig feszült a jenkik és a tálibok közt. Emellett erősödik az üvegházhatás, támad a lépfene és még a konzolosok is hidegháborúba kezdtek először a PC-sek s most egymás ellen.

Nem beszélve arról, hogy 200 ezer felett van a Denon 2800-as DVD lejátszó, hullik a hajam, drága az angol Font, nem bírom ledolgozni a puhot a hasamról (apámtól örököltem, bakker) és idióták a csajok mind. GvM

A csevegő hasábjait ezer más dologgal is meg lehetne tölteni, ehelyett az egyik oldal sír, a másik meg rajtuk nevet. Lehet hogy a DC követi Isao Okawu-t (in memorian), de "megcselekedte amit megkövetelt a haza". Egy gép feledésbe merülhet, de a vele eltöltött órák emlékei soha. A DC-sek és PSX-esek gondoljanak mindig erre. Remélem a DC téma ezzel lezárul. Egyesek a Nintendóra is pikkelnek – jogosan. Én sem vagyok a Gamecube híve, de azt mondom adjunk még egy esélyt 'Have more fun'-ék új masinájának, hisz nem az számít mi volt, hanem hogy mi lesz.

GameCube RULEZ! GvM

Ahelyett hogy összefognánk vitázunk, és észre sem vesszük, hogy egy "számítógép" furakodott gépeink közé hogy megdöntse azok hatalmát. Egyébként remélem Bill Gates látta a South Park filmet. Ennyit szerettem volna közzé tenni, remélem végre bekerülök a Csevegőbe. Magamról annyit, hogy 19, hobby a sport, zene stb.

Bill Gates ha akarja, örök száműzetésbe taszíthatja a South Park teljes alkotógárdáját, de még a gyerekeik gyerekei is fizethetnék a perköltségeket – szerencsére nem ennyire véresszájú a srác… GvM

Lehet-e PSX-et PS2-vel linkelni, és PSX játékokkal nyomulni?

Határozottan NEM! GvM

Miért hagyták ki a MANGA stílusú sztorit az európai ACE COMBAT 3-ból , és az ACE 4 -ben lesz-e ilyen?

Benne van az eredeti sztori a 4-ben. Épp most néztem meg neked. GvM

Van-e angol nyelvű RACING LAGOON és lesz-e folytatás valamelyik gépen?

Beütötted a buksidat? NINCS és nem is lesz. GvM

A PS2-es TOMB RAIDER tartalmazni fog-e alapból pályákat, vagy már az első küldetéseket is a netről kell letölteni?

Minden új lesz. Gondolom én. GvM

Van-e rá lehetőség, és ha igen mit kell tenni, hogy saját játékötletet megvalósíttassak egy játékfejlesztő céggel, olyan "ötletgyáros" módjára.

Fel kell keresni egy magyar fejlesztő céget. Szerintem elhajtanak, de próba-cseresznye! GvM

A válaszokat előre is köszönöm, remélem részese leszek a csevegő történelmének. Sok sikert kívánok a további pályafutásotokhoz, csak így tovább! Godspeed, Peter X-ady, Oroszlány

SEGAsztok fiúk! Nem mintha annyira odalennék a SEGA üzletpolitikájáért, csak megtetszett ez a köszönés.

Ez az én dumám, úgyhogy nem plagizálni! GvM

Mondjuk az jó dolog, hogy a SEGA kiadja más konzolokra is a játékait, de tudom, hogy ezt csak azért teszi, mert életben akar maradni. Na, mindegy, nem ez a levelem apropója, hanem lenne 1-2-kérdésem! Még anno írtam egy levelet Martinnak a BLEEM! PSX-es emulátorról (volt benne 9-10 kérdés), és Martinnak az volt rá a válasza, hogy:"...Ha ennyire nem megy a BLEEM! irányítása, vegyek magamnak PSX-et. Nem tettem meg, hanem, megtanultam kezelni a BLEEM!-et és szereztem egy másik emulátort is. Ez pedig a Connectix Virtual Game Station. Ebből adódik az első kérdésem:

Szerintetek melyik a jobb, a BLEEM!, vagy a CVGS?

CVGS. GvM

A PSX2-es CD-k elindulnak az említett emulátorokon?

Nem. GvM

Vannak-e PSX2, Xbox és Dreamcast emulátorok? Ha tudtok légyszi mondjátok meg az internetes oldalt ahonnét le lehet tölteni!

Nincsenek, egyelőre. GvM

Szerintetek melyik a legjobb Dreamcast-os játék? (Szerintem a 18 Wheeler American Truck Racing)

Jó kérdés. Shenmue. Crazy Taxi. Virtua Tennis. Soul Çalibur.

Evezzünk más témák felé. A Gameboly Advancről lenne szó. A Nintendo miért csak ilyen gyerekes színekben adja ki a gépet? (lila, rózsaszín, stb.)

Mert a feketét nehezen találnád meg a sötétben. GvM

Szerintetek mennyire hasonlít a PSX -es Grand Tourismo az Advances GT Advance Championship Racing-ra?

Mindkettő nevében benne van a GT. GvM

Mennyire jó az Advance? Megéri venni?

Öleg jó. Ha olcsón hozzájutsz, megéri. GvM

Malicsek Dávid, Budapest

Sziasztok! Én most írok nektek először és lenne egy igen fontos kérdésem a PS2-ről. Adok a véleményetekre, kérlek komolyan. Én most akarok venni egy PS2-őt és bizonytalon vagyok. Az interneten láttam hirdetést arról, hogy gondok vannak a géppel. Következők: DVD összekarcolja a filmeket, akadozik. Memória kártya hiba. Kérlek nézzetek utána, válaszoljatok! Hogs of War 2, Syphon Filter 3, Vigilante (autós lövöldözős), Medievil 3 lesz PS2-re? Az újság király továbbra is veszem, a tesztelőket bírom. Tegyetek be a csevibe kíváncsi vagyok. Az irományom most csak kérdéseken alapszik, de legközelebb bővebben írok. További jó munkát, Petya Szerencsről.

A PS2-vel szerintem ilyen gondok nincsenek. Amíg frankó szoftvert használsz, nem hiszem. A felsorolt játékok közül egyik sem lesz PS2-re. Mondom én... GvM

Szasszó Míndenki! Nem cicázok rögtön a dologra térek, van olyan rallys játék amelyik meghaladja a Colint??? Ha van írjátok le!!! Van egy másik kérdésem is, igaz az hogy a PS2-tőn elindulnak a PSX-s játékok??? Ha el akkor írjátok azt hogy el. Hű olvasótok: Brabanti DJ István, Újhatár Ul. Több kódot

...a Colint? Azt hiszem PS-en nincs, PS2-n talán a WRC. Igaz. Beteszed az eredeti CD-t és elindul. GvM

Verőfényes Szépjónapot Kívánok Tisztelt 576 Konzol!! Sokadik levelem ez néktek, de az eddigieket a csevibe be se tettétek. További jó írogatást! Kyra, de Martinnak csak Bahamut! U.I.: Remélem teccik a mellékelt rajzom, rakd ki Martin a Szerkesztőségbe!

Leveled közepét kivágtam, és ezt a részt is csak azért tettem be, mert nem akarom, hogy tovább fáraszd magad még egy sokadik új levél megírásával - és engem az elolvasásával. Kivoltam tőle, mint medúza a sósavas medencétől. Légy jó! GvM

Csákány Martinez! Hehe, dicsértessék a Dreamcast neve! Nagyon állat, van DC-re egy NES emulátor (NESter DC) 900 állat játékkal! Régi szép időket idézet fel bennem! Hja Martin, had kérdezzem meg, neked inkább jobban bejönnek az Atari előtti gamek, mint mondjuk NES, MS?

Khmmmm, NES és MS az Atari ELöTT? Időzavarban vagy gyermekem, az Atari jóval ezek előtt jelent meg! GvM

1 kérdés: a Dzson a Mosquto-s tesztben miért célzott arra, hogy ami PS2-n középszerű, az tulajdonképpen DC-n királynak mondható? Szívesen kölcsönadom neki pl.: a Soul Calibur-t, vagy a Sonic Adventure-2-t, ha esetleg még nem látott DC játékot bekapcsolva. Az újság minőségileg, mennyiségileg (bocs tartalomra) 1-re jobb lesz, éljen az összes konzol, ha-lee! Rino

Ő meg kölcsön adja neked a Gran Turismo 3-at meg a Metal Gear Solid 2-t, meg a Final Fantasy X-et, és te egyből sírva fetrengesz majd. Ne kezdjük már megint, meg a halottakat ugye nem kéne kihantolni... GvM

Kedves 576 KONZOL! MARTIN, és Csipi M Lee! Lenne egy kérésem, ami valószínű nem teljesíthető: nekem van egy PSX-em, mindenki azért ujjong, hogy jó sok PS2-es teszt van, talán én vagyok az egyetlen aki talán kicsit szomorú, mert én azt hallottam, hogy a PSX ideje lejár. Ha mégis így lenne én összeomlanék, mivel elég soká tartott, míg megkaptam. A lényeg, hogy legalább egyel több PSX-es teszt lehetne.

Hidd el fiam, én sajnállak, de PS-re mostanában már csak iszonyú gagyi játékok jelennek meg. 1-el több szemetet meg minek rakjunk be; ott a Leltár, az egy igazi szemetesláda! GvM

Na elég a sírásból! Egy-két kérdés:

Csinálnak-e még valami jó játékot PSX-re? Mert aDaM azt írta, hogy a SPIDERMAN 2-nél jobbat nem tudnak kihozni a gépből.

Ezt talán a dodonai jósnő tudja megmondani. GvM

Megcsinálják a TONY HAWK 3-mat PSX-re? (gondolom nem)

Már megjelent. GvM

Tudnál-e ajánlani PSX-re jó játékot? (a Metal Gear-en kívül)

Tenchu. GvM

Hát ennyi, ne rójátok fel nekem, hogy csak PSX-el kapcsolatosan kérdeztem, de szeretném élvezni amíg lehet. Előre is köszi, ha betesztek a csevibe. Az újság nagyon állat. Na pá! Kiss Benedek Áron (14 év), Budapest

Csáó mindenkinek! Nos, mélyen tisztelt Martin elvtárs, engedje meg, hogy átnyújthassam gratulációmat pártja iránt! Egyszerűen lenyűgöző! Tulajdonképpen csak azt akarom, hogy mindenki tudjon róla – bár szerintem már így is mindenki tudja, hogy ez egy haveri hangvételű konzolos lap, ami mindamellett, hogy még humoros is, nagyon információdús!

Aki nem tudja, az megérdemli, hogy hülyén hal meg. Jó hogy a legjobb! GvM

És ez nem valamiféle nyali, én úgy gondolom, hogy barátiak vagytok és ez nagyon jó. Sok türelmet az anyukák emlegetései miatt és a lehető legjobb formát mindannyitoknak! Üdv. by Feverboy

Általában én viszem a pálmát a bekapott anyázások toplistáján, de a Csipi is szorosan ott kullog mellettem a második helyen. Főleg mostanában. Hála a Csevegőnek! GvM

Tisztelt 576 Konzol! Lassan 1 éve már hogy rendszeres olvasótok vagyok; azért ragadtam tollat, pár kérdéssel zaklassalak benneteket.

Létezik N64-re egy általam nagyra becsült játék, a neve: LYLAT WARS. Kérdés: vajon létezik-e PSX ONE átirata (változata), vagy felhőket kergetek? (Régóta keresem!)

Ez egy kizárólagos Nintendo játék, ne is álmodja róla más gépen. GvM

ISS PRO 2.; melyik régebbi újságotokat rendeljem meg, hogy olvashassak róla tesztet, leírást, tippeket? (Tippeket, nem csalásokat!) Maga a progi ugyanis csak, legszükségesebbeket közli még a kezelőgombok "cselekvéselosztásánál" is. Nem szólva a komplett mozdulatsorok elvégzéséről!?

Ilyen mélységig mi nem írtunk erről a játékról. Próbálkozz az interneten. GvM

Gondolom most az eddigiekből kiderült, nekem PSX-m van; remélem a továbbiakban is megmarad az újságban legalább ennyi cikk, dacára a nemrég színre lépett PS-2-nek, ill. a várható X-BOX-nak.

Ez a kiadóktól függ, nem tőlünk. De ne dédelgess hiú ábrándokat. GvM

Köszönettel: Gibbon, Tatabánya

Csumcsala a Konzol Team-nek! Tetsuya Nomura vagyok, és mivel perfektül megtanultam magyarul, írok nektek egy levelet, telis tele jó tanácsokkal! (ha, ha, ha) Na de félretéve a tréfát. Ha meg nem sértelek titeket, adnék egy tanácsot a csapatnak. Lehetne-e 1-2 oldal plusz az újságban, melynek címe mondjuk "MADE IN JAPAN" (vagy ilyesmi) lenne? Itt egy-egy japán játék bemutatása lenne a cél, azért, hogy olvasóitok megismerjék és megszeressék ezeket a főként anime stílusú gameket. Szerintem lenne rá igény, mert már sokan unják a sok amerikai stílusú "jövök és lövök" címszóval ellátott játékokat, amik szinte mind egy kaptafára készülnek. Lássák a gamerek, hogy ez egy fantasztikus és rejtélyes világ ahol az érzelmeken és összhatáson van a hangsúly, nem pedig a "lőjük szét a köcsögöt" mottójú alkotásokon. Továbbra is hű olvasótok: Zoga, Dunakeszi

Tervezzük egy ilyen rovat beindítását. Meglássuk'. GvM

Helló 576 Konzol csapat! Ludányi Olivér (Oszy) vagyok és most írok először. Nos nekem van egy konzolos (mármint játék) történetem. Ez úgy kezdődött, hogy kb. 3 éves lehettem és megkaptam életem első, valami Atari nevezetű masinát. Két fütyi formályú kontroller volt hozzá, meg négy kis kar az alap gépen.

Öhhhhh, ez biztos, hogy egy konzol volt? Nem egy sziámi ikerpár Atari pólóban, alul semmi... GvM

Egy szép borús napon az Isten tudja miért de bekrepált. Aztán jött a "sárga kazettás" játék, aminek Batman autó formája volt. Ennek úgy lett vége, hogy valamivel játszottam és olyan ideges lettem, hogy akkorát vertem a gépre, hogy összetört. Aztán kaptam még egy hasonlót, annak meg az adaptere szétégett. Majd jött a SUPER NINTENDO. Ez még ma is meg van csak nem játszom vele, mert meguntam. Azt itt a nagy király: A PSX. Kb. 100 játékom van hozzá, de már ez is leágazóban van. Most tervezek egy PSX 2, de nem tudom, hogy érdemes-e meg venni vagy várjak-e még. Lenne még pár kérdésem:

Mikor írtok a Silent Hill 2-ről és ki a főszereplője?

Már írtunk, vagy csak elkeveredett a leveled a halom aljára? Főszereplő ugyanaz, mint az elsőben. GvM

Tudtok kódokat a Dinó Crisis 2-höz?

Nem. GvM

Jönnek még jó játékok PSX-re?

Ehh. GvM

Mikor jön Syphon Filter 3 PSX-re?

Tényleg régi lehet ez a levél... Kapás Gabi, gyere csak ide... GvM

A Soul Reaver 2 mire fog ki jönni?

PS2, DC. GvM

Nos ennyi. Lehet, hogy kicsit hosszú voltam de szeretek írni. Na csááá! Ludányi Olivér, Tök

Töki, hosszú voltál, de megvágtam. Ollókezű Edvárd, alias GvM

Hello Martin! Csak azt szeretném megkérdezni, hogy a Bouncer megvan DC-re? Mert én úgy tudom, hogy csak PS.2-re jött ki. De az újság 10-edik számában, a csevegőben több helyen is írták, hogy (a) jó játék DC-re. Válaszod előre is köszönöm. Bocs a hibákért! Olvasód: F. Nikolett, Budapest

Niki, téged csúnyán átvertek. Bouncer csak PS2-n. GvM

Helló! Martin első kérésem lenne: semmi féleképp ne tegyél be a Csevi-be! Kössz! Megpróbálok rövid lenni. Szeretném megkérdezni, hogy kiállnál-e egy szerény Tekken meccsre ellenem, persze nem csak te hanem a többiek is egy páran a szerk.-ből??? És hogy lehetséges-e, hogy ott bent nálatok körbekukucskáljon az ember, megnézni hogyan dolgoztok. Cserébe én és a barátnőm vinnénk valami finomat (lásd: süti, nasika stb.). OK? Kirááály az újság! Pá, Viki.

Viki, az első kérésem az lenne: ne 1 barátnőddel gyere majd be, hanem legalább kettővel, mert sokan vagyunk. Süti is legyen dögivel. A kiállást meg majd megorganizáljuk! OK? GvM

Tisztelt 576 konzol! Az előző hónapokban írtam egy levelet vártam hogy bekerüljek de hiába. Aztán belegondoltam hogy milyen sokan írhatnak nektek és lehet, hogy egy-két (száz) levelet el sem olvastok, hanem megy a szemétben gondoltam még egyszer megpróbálkozok.

Minden levelet elolvasok, de az unalmasakat és a marhaságokat – uram bocsá' – kidobálom. GvM

Az újabb konzolok közül szerintem a konzol lesz a befutó a Playstation 2. Mert egyre jobb szebb játékok jönnek és egyre olcsóbb lesz a gép is. Ugyanaz fog lejátszódni, mint pár évvel ezelőtt: A Dreamcastnak mint régen a Saturnnak befellegzett Rendkívül kevés rá a játék, a jobbak meg se jelennek. A Gamecubenak mérsékelt sikere lesz mint a N64-nek. Sokan szeretni fogják Mert kevés de azok minőségi játékok lesznek ezért is sok rajongója van az N64-nek mostanában már játék se jelenik meg rá de sok jó játék van rá. Az új induló a Microsoft az X-boxal úgy gondolták hogy egy PC-t beraknak egy dobozba monitor nélkül rá mondják hogy konzol megvesznek sok fejlesztőt, játékot és sikeres lesz, de mint tudjuk a PC mindig tuningolásra szorul mert minden héten elavul, ezt nem lehet, és túl PC-és az X-box grafikája látszik a képeken én biztos nem vennék szerintem nem lesz sikeres. A hordozható gépek közt a GBA lesz sikeres mint korábbi társai bár elég drága de lejátssza a többi GB játékot és sokhoz képest szép grafikája van. Maradt a PS2 jó gép rengeteg játék gyönyörű grafika DVD lejátszó PS-t lejátssza egyre olcsóbb mi kell még?

Szerintem ennyi több, mint elég. Látom, valami felelős helyen dolgozol, hogy ilyen biztos lábakon álló, jövőbe mutató kijelentéseket mersz tenni a gépek sorsával kapcsolatban. Köszönöm az információkat az olvasók és a munkatársaim nevében is. Engedelmeddel a levél további részét, azt a cirka 14800 karaktert kimoderáltam. GvM

Most pedig jöjjenek a kérdéseim:

Megjelent már PS-re a Bushido blade 2 vagy csak Japánban?

Most erre konkrétan nem emlékszem. Asszem' igen. GvM

Mikor tesztelitek az FF10-et. Lesz hozza poszter?

Megvolt, volt. GvM

Végleg megszűnt az SNK?

Pont mostanában éled újjá. GvM

Lénárt András, Pécs Ul.: berakhatnátok a csevegőbe U.I.2: nézitek a Barátok köztöt?

Én nézem, mert meg vagyok bolondulva az "Eszter" lányért. GvM

Helló 576 Konzol. Első levelemet írom és ezt azért teszem, mert lenne veletek néhány bajom (jól kezdődik mi?), meg néhány kérdésem. Kezdjük a rosszal. Nem szeretnék belekötni a csevegőbe, de jó lenne ha afféle Heti Hetes módra a Csipi mindig benne lenne. Például az előző számban "Véres doktor úr" elég silányan válaszolt a levelekre (bocs).

A Miki egy csendes, rendes gyerek, ne várj tőle Csipi-féle szemétkedést. GvM

Martin szerintem nem volt túl jó a DMC tesztje. Figyelj ez így elég szubjektív vélemény, hogy neked milyen jól ment, meg mennyire tetszett. Elég burkoltan tettél néhány említést a játékra de az nem elégítette ki igazából azt amit a JÁTÉKRÓL kellett volna írni. (Bár most úgy kifogsz osztani, hogy megbánom, hogy megszülettem.)

Nem osztalak én ki, ne parázz. Ez jutott eszembe a játékról, és kész. Személyi kultusz van a Konzolnál, azt csinálok, amit akarok. Sztálin (valaha Martin)

Már nem sok van hátra mindjárt befejezem (örültök mi?). Ki a halál az az aDam. Ő most egy új tesztelő vagy a régi ADam ment át Nemecsekbe.

Ő az, a halálból jött vissza. Akárhogy is írja a nevét, ő csak a régi, öreg Ádám marad! GvM

Viszlát üdvözlettel Kiszombor Petőfi u.23 (a irányítószám 6775. A Brunermeíster. Ul: Ja egyvalamit elfelejtettem amit nem hagyhatok ki: Az újság király, baró, állat, Magyarország legjobbja. Most már kiveszem a nyelvem a s*ggetekből és hello.

Még maradhatott volna. GvM

Helló 576 Konzol Team! Én is léptem már kutyasz*rba de nekem a MARTIN nem ajánlotta fel a csevegő írását. Lenne néhány kérdésem.

Mikor jelenik meg GBA-ra a Banjo-Kazooie: GR.?

2002. GvM

Menyi esélye van a GCube-nak a túlélésre?

Remélem sok. GvM

Mit jelent az NTSC?

Egy TV-s szabvány neve. Több vízszintes sorból áll a kép. Asszem' legalábbis... GvM

Meddig élnek még a régebbi gépek (N64; PSX)?

10-20 ezer között. GvM

MUMBO JUMBO Budapest

A HÓNAP LEVELE

Kedves Martin! Neked címzem ezt a levelet, mert személyesen szeretnék gratulálni a decemberi számban megjelent MGS2 tesztedhez. A legjobban az tetszett, hogy volt benned elég bátorság 9 pontot adnod a játékra a "borítékolt" 10 helyett. Az indoklás pedig azt hiszem sok "öreg" játékos szívéből szolt, és nem csak Kojima mester remekművére érvényes.

Kösz haver, neked és a hozzád hasonlóknak írtam azt a tesztet. GvM

Hol vannak az igazan átütő, igazan új és innovatív játékok? Hol van a 128 bites forradalom?

Késik, mint a borravaló. GvM

És itt persze nem a bombasztikus grafikai kidolgozásra gondolok (khm...GT3...), hanem olyan új, a játszhatóságot és a játékmenetet alapvetően befolyásoló újításokra, mint amilyenre az előző generációban az MGS volt az egyik legjobb példa. De sorolhatnék meg olyan, igazán forradalmi játékokat, mint Mario 64, Resident Evil, Final Fantasy VII, Ocarina of Time, Gran Turismo (természetesen az első!).

És ezek még nem is az igazi, RÉGI klasszikusok! GvM

Ezek olyan anyagok voltak, amik felforgattak az ember elképzelését arról, mi is az a "videojáték", milyen lehetőségek vannak az interaktív szórakoztatásban, milyen sokfele élményt tud közvetíteni ez az új médium. Ezért is lehangoló egy kicsit, hogy milyen kevés újítást hoztak eddig az új generációs konzolok a gyönyörű grafikán és Dolby Digital hangon kívül.

Mindenképpen nagy újítást jelent, hogy megtudhattuk: 15 ezer forintért is lehet kapni sok-sok gigás DVD lemezre készült játékokat, melyek egy 1986-os C64-es játék színvonalát is nehezen tudják hozni. GvM

Meg kell állapítanom, hogy a Sony tényleg szuper gépére egészen eddig nem jött ki semmi olyan, amit már ne láttunk volna. Az utóbbi időben azért van néhány ígéretes próbálkozás (Devil May Cry, ICO), de meg mindig semmi, ami igazan kiérdemelné a FORRADALMI jelzőt. Talán az új titánok, az XBOX és a GC hoznak valami újat, talán nem, mindenesetre remélem, hogy a konkurenciaharc rá fogja kényszeríteni a cégeket, hogy kísérletezzenek. Ja, és 576 Konzol, csak így tovább! Kellemes ünnepeket! Kertész Balázs

Azt hiszem mostanában a cégek már nincsenek rákényszerítve az általad említett dolgokra. Mégpedig azért, mert az új konzolokat és az új szoftvereket nem azoknak csinálják, akik már 2-3 konzolgenerációt lestrapáltak és megéltek, hanem az új vevőknek. Nekik meg még minden vicc új! Nem beszélve az igények átalakulásáról: már nem kell, hogy egy game hosszú és nehéz legyen... Gondolataid tetszenek, írd meg a címed egy levlapon, küldünk valami csecsebecsét! GvM

Na, hát ennyit bírtam megszülni első nekifutásra. Néztem a többi levelet, a "Karácsony" és az "Újév" kifejezések burványlanak bennük, szal' előre is bocs. Érzem, hogy nemsokára beérjük magunkat... Gandalf (valaha Martin)

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK!
2002 MÁRCIUS 20.-ÁN
AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ
ÁRKÁD ÜZLETKÖZPONTBAN

AKCIÓFIGURÁK · NINTENDO 64 · PC CD ROM · NINTENDO GAMECUBE · COLOR GAME BOY · XBOX · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76

Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 329-53-03

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

I SSN 1417-9296